GROSSE WEIHNACHTS-AUSGABE!

PC PLAYER

50 SEITEN HARDWARE-SPECIAL
- 3D-Grafikkarten
- Viren-Alarm
- Eingabegeräte
- DVD-Combos

Das Test-Magazin: klar ▪ kritisch ▪ kompetent

13/2000 Weihnachten
DM 9,90
ÖS 80,- · SFR 9,90 · LFR 240,-
HFL 12,50 · LIT 14.000,- · bfr 240,-
DR 2.400,- · pta 1.100,-

www.powerplay.de www.pcplayer.de



B 90862 E

TEST-PREMIERE!
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

FRISCH AUS DEN USA
EMPIRE EARTH
DIABLO 2 EXPANSION
WARCRAFT 3

WESTWOOD EXKLUSIV!
BATTLE FOR DUNE

Heiße 3D-Gefechte auf dem legendären Wüstenplaneten

2 CDs ++ 7 DEMOS ++ 6 VIDEOS

VOLLVERSION:
Deathtrap Dungeon

++ DEMOS ++ DEMOS ++ DEMOS ++
▪ Rune ▪ FIFA 2001 ▪ Pizza Connection 2 ▪ Zeus
▪ Breakout ▪ Battle Isle: Andosia ▪ Frogger 2
++TRAILER ++ PATCHES ++ VIRENSCANNER



ÜBER 200 PREISE!
GROSSES WEIHNACHTS-GEWINNSPIEL

Spiele ▌Monitore ▌Gamepads ▌Grafikkarten ▌Headsets ▌Lenkräder ▌Diablo-2-Brettspiel

ÜBERRASCHUNGEN

Überraschungen sind traditionell eher selten und wenn siees nicht wären – na, dann wären´s auch keine. Aber gerade in der Vorweihnachtszeit haben wir uns längst an den alljährlichen **Siegeszug der Dominatoren** gewöhnt. Die meisten unserer verspielten Sympathieträger brezeln sich nämlich um diese Zeit mächtig auf, um – keine Konkurrenz fürchtend – die Charts zu stürmen. So setzt mit einbrechendem Winter Blue Byte seine erfolgsverwöhnten »Siedler« in Marsch, die Eidos-Diva »Lara« schart mit elegantem Hüftschwung ihre Fans um sich und »Command & Conquer« bläst mit seinen Truppen zur eiskalten Offensive. Natürlich kehren um diese Zeit auch all die Supersportler von EA Sports zurück an ihre Arbeitsplätze, und dass Blizzard und Virgin mit ihren Rollenspielen Diablo 2 und Baldur´s Gate 2 an bewährten Erfolgsmustern weiterknüpfen, lässt die Magier der Konkurrenz vor Neid erblassen.

»Es geschehen noch Zeichen und Wunder.«

Das übliche Weihnachts-Ritual also? Von wegen, denn noch geschehen Zeichen und Wunder. So legen ausgerechnet die Traditionalisten von Empire mit **Sheep** eines der originellsten Spiele der letzten Zeit vor, CDV lehrt mit dem ambitionierten Strategiehammer **Sudden Strike** soeben »Command & Conquer« das Fürchten und ein Spiel namens **Empire Earth** wird sich demnächst anschicken, kräftig am Thron von **Age of Empires 2** zu rütteln. Mit dem Geheimtipp **Sacrifice** schließlich taucht auch noch das vielleicht ungewöhnlichste Strategiespiel des Jahres praktisch aus dem Nichts auf. Dies alles bringt uns zu der freudigen Erkenntnis, dass der Branche trotz aller Lust am endlosen Wiederkäuen bewährter Erfolgsrezepte noch lange nicht die Ideen und die Überraschungseffekte ausgegangen sind.

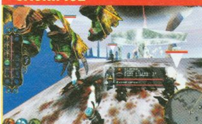
Und dass sich Westwood dazu entschlossen hat, mit **Emperor: Battle for Dune** dem legendären Wüstenplaneten einen neuen Besuch abzustatten, war uns sogar eine Titelgeschichte wert. Die lesen Sie übrigens auf den nachfolgenden Seiten einer ganz besonderen PC-Player-Ausgabe. Damit wir Sie über all die Entwicklungen auf dem Laufenden halten, hat sich die Redaktion nämlich mächtig ins Zeug gelegt und eine 13. Ausgabe – sozusagen die **Weihnachts-Edition der PC Player** aufgelegt. Freuen Sie sich mit uns auf das große Gewinnspiel, jede Menge Tipps für den Gabentisch sowie den fetten 50-seitigen Hardware-Sonderteil.

Frohe Spiele-Festtage wünscht
Ihr PC-Player-Team



Hinten (v.l.n.r.): Luc Martin, Thomas Werner, Martin Schnelle, Engel Stefan Seidel, Manfred Duy, Joe Nettelbeck, Henrik Fisch, Angela Fischer; Vorn (v.l.n.r.): Jochen Rist, Steffi Kußeler, Udo Hoffmann, Damian Knaus.

SACRIFICE



Nie war Echtzeit-Strategie so dreidimensional wie bei Shinys neuem Meisterwerk. Sacrifice begeistert duch seine opulente Optik und zahlreiche, ungewöhnliche Ideen. **Ab Seite 136**

SHEEP



Süße, knuddelige Schafe müssen bei Sheep gerettet werden – die süße, knuddelige Pressesprecherin von Empire lässt die Viecher jedoch lieber ins Unglück laufen. **Lesen Sie ab Seite 134**

NO ONE LIVES FOREVER



Als Agenten noch richtige Agenten waren: Erleben Sie in No one lives forever die 60er Jahre, wie sie bislang nur Mr. Bond persönlich kannte. **Siehe Seite 130**

VOLLVERSION

Massenhaft Monster, fiese Fallen und perfide Puzzles: Haben Sie das Zeug, die Gefahren in Deathtrap Dungeon zu meistern? **9**



PC PLAYER

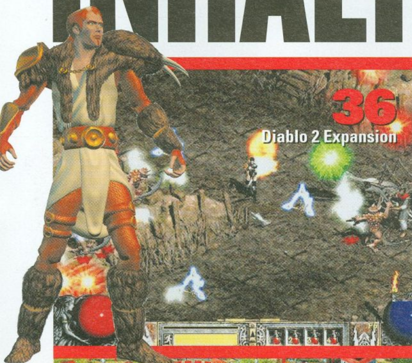
PC Player gehört zur internationalen **PC-Gamer**-Familie des Future Networks – einem der weltweit führenden PC-Spielezeitschriften-Konzerne.

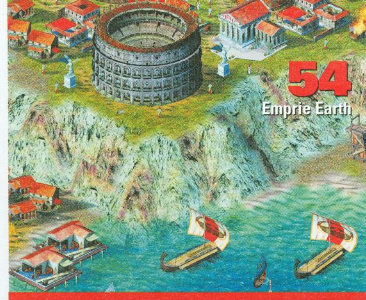
PC GAMER

DEUTSCHLAND USA ENGLAND FRANKREICH ITALIEN HOLLAND POLEN

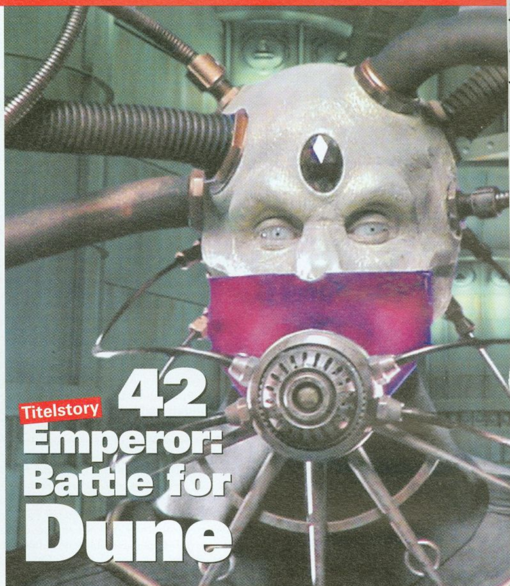
PC PLAYER

INHALT





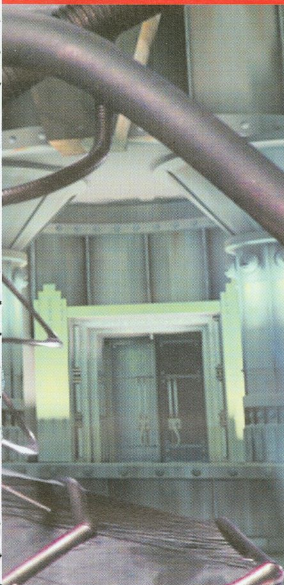




NEWS

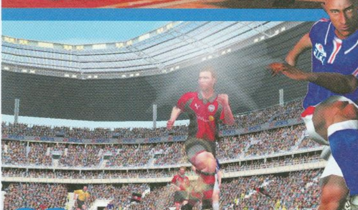
PREVIEWS

RUBRIKEN



SPIELETESTS







SPECIALS

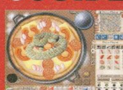
WÜNSCHE FÜR DEN GABENTISCH

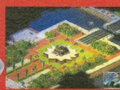
HARDWARE



PLAYER'S GUIDE


Rune 164


Pizza Connection 2 173


C&C: Alarmstufe Rot 2 176


Herrscher des Olymp: Zeus 180

Tipps & Tricks 179 Tipps-Faxabruf 182



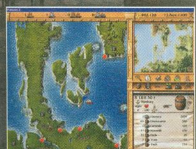
VK&K, Frankfurt













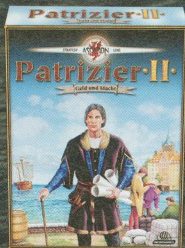
- Historisch fundierte Handelssimulation in Echtzeit mit Aufbauelementen zur Zeit der Hanse (in Zusammenarbeit mit Uni-Dozenten entwickelt)
- 20 Hansestädte und 15 zusätzliche Warenumschlaghäfen, die durch Expeditionen entdeckt werden
- Fordernder Genre-Mix aus Handel, Wirtschaft, Krieg, Diplomatie und sozialem Engagement
- Mehrere Spielmodi: Endlos-Simulation, Kampagnen und Mehrspielerwettkampf an einem Rechner oder im LAN und Netzwerk

Patrizier·II·

Geld und Macht

war ich ein unerfahrener Seehändler unter tausenden, ebenso unbedeutend wie unvermögend. Doch dieser Tage kann ich Häuser, Reichtümer und Ländereien mein Eigen nennen. Dieser Tage zähle ich zu den mächtigsten Bürgern der Stadt. Ob mit meiner Hände Arbeit oder meinem händlerischen Geschick, ob mit Diplomatie oder Bestechung, mit Wucher oder Betrug – stets war mir mein Ziel wichtiger denn der Weg dorthin. Jmmer schon wollte ich mehr sein als nur ein Seehändler – ein Patrizier. Es galt Bündnisse zu schmieden und Kriege zu führen, der Pest und den Piraten zu trotzen, Produktionsstätten zu bauen und Handelsblockaden zu umgehen. Doch heut werd ich gelohnt. Heut bin ich Eigner einer großen Seeflotte und ein bedeutsames Mitglied der Hanse, dass allseits hohes Ansehen genießt. Nicht ohne Stolz blicke ich auf meine prächtig gedeihende Heimatstadt meinen Anteil daran.

Jetzt handeln!







www.de.infogrames.com

PC PLAYER

CD INHALT

Zusätzlich zu unserer monatlichen Vollversion finden Sie auf den beiden CDs wie immer die aktuellsten Demos, Videos und jede Menge Extras.

CD A

Demos:
(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
Top-Demo: Rune
Demos: Herrscher des Olymp: Zeus
Battle Isle: Der Andosia Konflikt
Pizza Connection 2

Videos
(befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
Multimedia Leserbriefe
Outtakes der Leserbriefe
Testplayer:
Hitman: Codename 47
Insane
Trailer:
Emperor – Battle for Dune
Project IGI
Unreal Engine Tech Demo

Servicedateien
(befinden sich im Verzeichnis \SERVICE\)
Adobe Acrobat Reader
DirectX 7.0a
Winzip 8.0
Windows Media Player 7

PC Player Datenbank
(befindet sich im Verzeichnis \DATAPLAY\)
Alle Wertungen seit der Erstausgabe



Special
(befinden sich im Verzeichnis \SERVICE\ANTIVIRUS)
Trial-Versionen zu folgenden Virenscannern:
Antiviral Toolkit 3.
FP Win 5.07e
F-Secure 4.08
Norman Virus Control 4.80
Panda Antivirus Platinum 6.20

CD B

Vollversion
(befindet sich im Stammverzeichnis der CD)
Deathtrap Dungeon

Demos:
(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
FIFA 2001
Frogger 2
Breakout

Special
(befinden sich im Verzeichnis \SPECIAL\)
Die Siedler: Hiebe für Diebe
Sheep-Bildschirmschoner



Patches
(befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
C&C Alarmstufe Rot 2 v1.01
Grand Prix 3 v1.13
Panzer General 4 v1.1
Quake 3 Arena v1.25y
Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes v1.02.013
Rune v1.01
Severance – Blade of Darkness Demo Patch
Star Trek: Klingon Academy v1.02
Sudden Strike Patch vom 19.10.00

Service
(befindet sich im Verzeichnis \ELSA\)
ELSA Zugangssoftware

CD-ROM SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

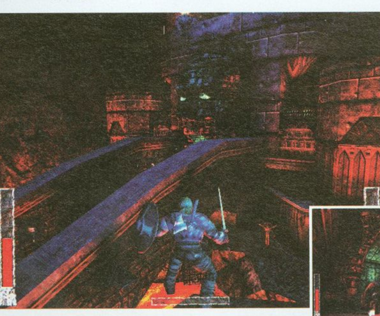
cdrom@pcplayer.de.

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort:
CD-ROM 13/2000,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

TOP-DEMO — **CD A**

RUNE



Wikinger waren bekanntlich ein rauer Menschenschlag, und dementsprechend grob ging es auch in ihrer Mythologie zu. Der Weltuntergang war schon fest eingeplant und ging natürlich nicht ohne ordentliches Blutvergießen zwischen Göttern, Riesen, Menschen, Zwergen und einer ganzen Armee merkwürdiger Fabelwesen vonstatten – nichts für Warmduscher. Wenn nun also Odin einen sterblichen Helden dazu auserkürt, diese nette Veranstaltung bis auf weiteres zu verhindern, dann nicht zum Schutze des Weltfriedens, sondern für ein kleines Gemetzel unter der zeitgenössischen Monsterschar.

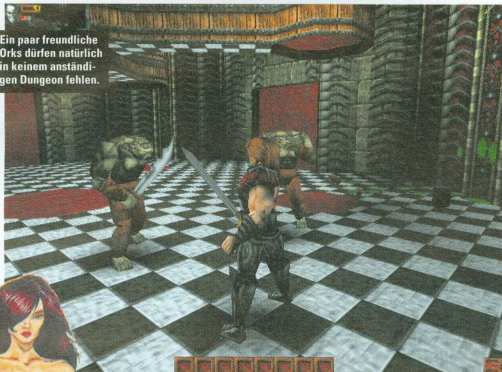
Die daraus abgeleitete Saga um den heroischen Wikinger Ragnar lädt den Spieler dazu ein, sich mit Axt und Schild durch eine Vielzahl phantasievoller 3D-Level zu schlagen. In unserer letzten Ausgabe schrammte »Rune« wegen einiger kleiner Mängel haarscharf an einem Gold-Player vorbei. Jetzt dürfen Sie selbst erwägen, ob wir Human Heads Erstlingswerk zu harsch oder zu mild beurteilt haben.

GENRE: Action-Adventure **HERSTELLER:** Human Head/Take 2 Interactive **ERFORDERT:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, Windows 9x **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 125 MByte; auf CD A

VOLLVERSION

CD B

DEATHTRAP DUNGEON


Ein paar freundliche Orks dürfen natürlich in keinem anständigen Dungeon fehlen.


Die einzelnen Level sind gespickt mit lästigen Gegnern, kniffligen Rätseln und vor allem äußerst niederigträchtigen Todesfallen.



Es scheint das unabwendbare Schicksal aller berüchtigten Gefängnisse zu sein, als Touristenattraktion zu enden. Ähnlich wie Alcatraz erging es auch dem »Deathtrap Dungeon«.

Als dem lokalen Tyrannen Sukumvit die politischen Feinde ausgegangen waren, entschloss er sich eben, seinen Kerker reisenden Abenteurern als verlockendes Ausflugsziel zur Verfügung zu stellen. Um mit den anderen populären Ferienorten für Fantasyhelden mithalten zu können, offerierte er einen riesigen Goldschatz mitsamt seinem Königreich für den Recken, der es vollbrächte, die vormals so nützlichen Monsterchen allesamt aus dem Deathtrap Dungeon zu vertreiben und schließlich den eingenisteten Drachen Melkor zu überwältigen.

Schon bald sollte sich aber herausstellen, dass allein Sukumvit Vergnügen an den Abenteuern der zahlreich erscheinenden Besucher findet, denn von letzteren ist bisher noch kein einziger Abenteurer lebend an die Oberfläche zurückgekehrt.

Höchste Zeit also für Sie, dem makabren Treiben ein Ende zu setzen und Verlies sowie Königreich ein für alle mal von schlechter Gesellschaft zu befreien. Entweder als zäher Einzelkämpfer mit dem vielsagenden Namen Kettenhund oder als feurige Kämpferin Lotus betreten Sie also, nur mit dem Notwendigsten ausgerüstet, den Eingang zum 3D-Dungeon. Neben einer bizarren Monster-Fauna und kniffligen Schalterrätseln erwarten Sie in den zehn Level auf Schritt und Tritt auch zahllose Varianten der namensgebenden Todesfallen.

Neben viel Geschick und einer ordentlichen Portion Köpfchen setzen Sie sich mit einem ganzen Arsenal von Nahkampfwaffen gegen die feindliche Übermacht zur Wehr. Gelegentlich finden Sie zudem Spruchrollen mit mächtigen Zaubern für ein kleines Feuerwerk zwischendurch.

Durch die verschachtelten 3D-Kerker steuern Sie Ihren Helden am besten per Tastatur. Je nachdem, in welche Richtung Sie sich beim Zuschlagen bewegen, führen Sie einen anderen Schlag aus. Beachten Sie, dass Ihre Auswahl an Angriffen sich je nach Waffe und Charakter unterscheiden kann.

Die Installation von »Deathtrap Dungeon« dürfte Sie vor keinerlei Probleme stellen. Sollte trotzdem mal etwas unklar sein, schlagen Sie am besten im Handbuch nach, welches im Verzeichnis MANUAL als .pdf-Datei vorliegt. Den benötigten Acrobat Reader finden Sie auf der CD A unter SERVICE. Im Handbuch finden Sie eine ausführlichere Erläuterung zur Steuerung und zum Mehrspieler-Modus von Deathtrap Dungeon. **(luc)**


Derart durchdacht gepanzert braucht Lotus keinen Feind zu fürchten.



DIE WICHTIGSTEN TASTATURBEFEHLE

↑		**Vorwärts gehen**
← →		**Zur Seite wenden**
↓		**Rückwärts gehen**
A	gedrückt halten	**Schnelle Bewegung**
Y	gedrückt halten	**Langsam/seitwärts gehen**
ENTER		**Springen/klettern**
CAPS LOCK		**Angriff**
ESC		**Hauptmenü**
SPACE		**Benutzen**
⇥		**Ich-Perspektive**
F1 - F4		**Inventar**
1 - 8		**Gegenstand auswählen**

GENRE: Action **HERSTELLER:** Eidos Interactive, 1998
ERFORDERT: Pentium/90, 16 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 115 MByte **SPIEL AUF:** CD B

BATTLE ISLE:
DER ANDOSIA KONFLIKT



Dass moderne 3D-Grafik und rundenbasierte Strategie keine unvereinbaren Gegensätze darstellen, beweist uns Blue Bytes grafisch eindrucksvolles Revival der legendären Battle-Isle-Serie. Nicht nur die 2D-Technik der Vorgänger, sondern auch deren Hintergrundgeschichte scheint im »Andosia Konflikt« Teil einer längst vergangenen Epoche zu sein. Die Regierung, der Sie in »Battle Isle 3« zur Macht verholfen haben, ist zu einer korrupten Bürokratie verkommen. Kein Wunder, dass dies militante Gruppen auf den Plan ruft, welche die Zustände vor dem letzten Krieg wiederherstellen möchte. Als Offizier der örtlichen Streitkräfte fällt Ihnen die Aufgabe zu, wieder für Ruhe zu Sorgen. Die vorliegende Demoversion beinhaltet das erste Szenario des Spiels sowie drei Tutorials. Das Absolvieren letzterer sei Ihnen auf Grund der hohen Komplexität von Battle Isle an dieser Stelle dringend angeraten.



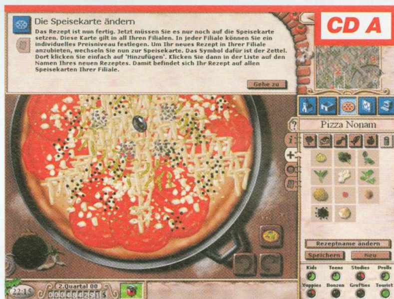
GENRE: Strategie **HERSTELLER:** Cauldron/Blue Byte **ERFORDERT:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, Windows 9x **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 77 MByte; auf CD A



HERRSCHER DES OLYMP: ZEUS

Nach den alten Römern (»Cae sar«) und den Ägyptern im fruchtbaren Nildelta (»Pharaoh«) hat sich Impressions jetzt die letzte verbleibende Wiege der europäischen Kultur vorgeknöpft. Im antiken Griechenland führen Sie nicht nur einen Stadtstaat zur Macht, sondern stellen sich nebenbei gut mit den Göttern und fördern schließlich die Karrieren angehender Sagenhelden wie Herkules und Konsorten.
In unserer Demo dürfen Sie Ihr städtebauliches Geschick schon mal an der Erbauung Mykenes beweisen. Wer schon als Cäsar oder altägyptischer Gottkönig Erfahrungen gesammelt hat, wird sich in »Zeus« schnell zurechtfinden. Allen anderen steht eine hilfreiche Einführung zur Verfügung. Nicht vergessen: auch Mykene ist nicht an einem Tag erbaut worden!

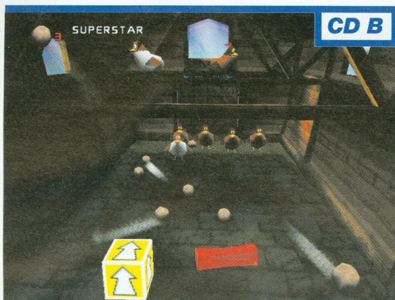
GENRE: Simulation **HERSTELLER:** Impressions/Havas Interactive
ERFORDERT: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 172 MByte; auf CD A



PIZZA CONNECTION 2

Was Ihnen Ihre Eltern einst verboten haben, dürfen Sie nun dank »Pizza Connection 2« ausgiebig nachholen: mit dem Essen spielen. Dabei können Sie nicht nur nach Belieben mit unterschiedlichen Pizzabelägen experimentieren, sondern sich mit allen Aspekten der beliebten italienischen Spezialität befassen. Sie starten mit einer kleinen Pizzeria an der Ecke und bauen ein Ristorante-Imperium auf. Entsprechend dem verbreiteten Klischee ruft eine Pizzeria unweigerlich die Mafia auf den Plan, und so kommt man auch im neuen Werk von Software 2000 nicht um dunkle Geschäfte herum. Ob Käfer auf den Teigfladen oder Schlägertrupps vor der Tür, Pizza Connection bietet Ihnen jede Menge Möglichkeiten, Ihre Konkurrenten in den Ruin zu treiben.
Ob Sie das Zeug zum erfolgreichen Pizzabäcker haben, können Sie in der Demoversion jedenfalls schon mal vorab ermitteln. Das darin erhaltene Einstiegsszenario macht Ihnen die Sache leicht, indem es Ihnen das kulinarisch nicht gerade verwöhnte London zum Bewirten überlässt.

GENRE: Wirtschaftssimulation **HERSTELLER:** Software 2000
ERFORDERT: Pentium II/266, 64 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 140 MByte; auf CD A



BREAKOUT

Mit »Breakout« oder einem seiner zahlreichen Nachahmer wie »Arkanoid« verbinden viele Computerspieler wehmütige Erinnerungen. In den 80er Jahren gab es für jede Spieleplattform unzählige Varianten des simplen Ballspiels. Jetzt hat Hasbro den Klassiker für moderne PCs neu umgesetzt. Dank der Demoversion können Sie sich nun davon überzeugen, wie die alte Spielidee die Umsetzung in eine dritte Dimension verkraftet und ob »Breakout« heute noch als Geschenk für Ihren kleinen Bruder, Cousin, Sohn oder gar für Sie selbst etwas taugt. Versuchen Sie Ihr Glück in den beiden verfügbaren, originellen Level.



GENRE: Geschicklichkeitsspiel **HERSTELLER:** Atari/Hasbro Interactive
ERFORDERT: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 13 MByte; auf CD B



FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE

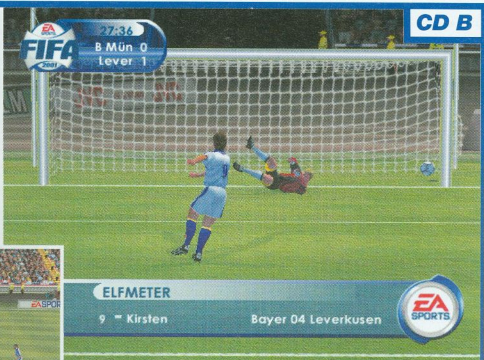
Hasbro muss ein Herz für Spiele-Klassiker haben. Neben »Breakout« und vielen anderen Titeln erlebt nun »Frogger« schon sein zweites Revival als 3D-Spiel. War es ursprünglich die Aufgabe des namensgebenden Frosches, die andere Seite einer viel befahrenen Straße und eines krokodilbewehrten Flusses zu erhüpfen, führt ihn die Suche nach seinen Artgenossen diesmal gleich durch eine ganze Anzahl vielseitig gestalteter Level. Ob Geisterhaus oder Weltraum, die schnuckelige Grafik und völlig einfache Steuerung laden zu einem kleinen Spielchen zwischendurch ein und erinnern daran, warum man früher ein kleines Vermögen an einen Frogger-Automaten verfüttert hat. Nostalgisch veranlagte Spieler dürfen in der Demoversion schon ein paar Level lang in Erinnerungen schwelgen.

GENRE: Geschicklichkeitsspiel **HERSTELLER:** Blitz/Hasbro Interactive
ERFORDERT: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 19 MByte; auf CD B

FIFA 2001

Der Winter steht vor der Tür und PC-Fußballfans auf der ganzen Welt fiebern einer lieb gewonnenen Tradition entgegen: der Veröffentlichung des aktuellen Jahrgangs von EA Sports »FIFA«-Reihe. Neben dem gewohnten Update der Grafiken und Mannschaftsdaten zeichnet sich die 2001er Ausgabe des Referenztitels mit einer verringerten Spielgeschwindigkeit, mehr Platz auf dem Rasen für die Spieler sowie einem wesentlich erhöhten Wiedererkennungswert bei den Gesichtszügen der einzelnen Spieler aus. Ob Ihnen das für einen Umstieg von der letztjährigen auf die brandneue Version reicht, dürfen Sie mit einem Probespiel zwischen dem FC Bayern München und Bayer Leverkusen selbst entscheiden.





GENRE: Sportspiel **HERSTELLER:** EA Sports/Electronic Arts
ERFORDERT: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 37 MByte; auf CD B

PC PLAYER LESE-PERLEN

In Ihrer PC Player-Sammlung klafft eine Lücke? Das muss nicht sein. Hier sehen Sie auf einen Blick, was Sie verpasst haben...

PC PLAYER 12/2000



Heft-Highlights
Preview: Delta Force: Land Warrior
Preview: Colin McRae 2 vs. Pro Rallye 2001
Special: Die neuen Spielegötter
Nachspiel: Daikatana
Im Test: Baldur's Gate 2
Im Test: Evil Islands
Im Test: Gunman Chronicles
Im Test: Midtown Madness 2
Hardware: Festplatten
Hardware: Strategic Commander
Player's Guide: Baldur's Gate 2

CD-Highlights
Exklusiv-Demo: Baldur's Gate 2
Top-Demo: Escape from Monkey Island
Test-Player: Baldur's Gate
Test-Player: Midtown Madness 2

PC PLAYER 11/2000



Heft-Highlights
Preview: Commandos 2
Preview: Red Faction
Special: ECTS-Messebericht
Nachspiel: NFS Porsche
Im Test: C&C: Alarmstufe Rot 2
Im Test: Crimson Skies
Im Test: Sudden Strike
Im Test: The Moon Project
Im Test: Wizards & Warriors
Hardware: Rio 600 Digital Audio Player
Hardware: NVidia GeForce 2 Ultra
Player's Guide: AOE 2: The Conquerors

CD-Highlights
ECTS-Player: 9 Messevideos
Test-Player: Crimson Skies
Test-Player: Mercedes Benz Truck Racing
Vollversion: Das Rätsel des Master Lu

PC PLAYER 10/2000



Heft-Highlights
Preview: Zeus
Preview: Anno 1503
Preview: Escape from Monkey Island
Special: Diablo 2 Mehrspielerreport
Special: Spieleverpackungen
Im Test: Heavy Metal F.A.K.K. 2
Im Test: Moorhuhn 2
Im Test: Star Trek Voyager: Elite Force
Hardware: Windows ME
Hardware: Komplettsysteme oder Komponenten
Player's Guide: Icewind Dale
Player's Guide: Deus Ex

CD-Highlights
Preview-Player: Zeus
Preview-Player: Baldur's Gate 2
Demo: Age of Empires 2 – The Conquerors
Vollversion: Bundesliga Manager 98 Gold

ADRESSE

Natürlich sind die Ausgaben nicht für immer vom Erdboden verschluckt. Zu bestellen gibt es die Legenden bei unserer CSJ Abo-Verwaltung:

Telefon: (089) 209 59 138
Fax: (089) 200 28 122
E-Mail: future@csj.de

Video-Clips

Sämtliche Videos liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen. Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu auf den Menüpunkt »Videos« und wählen Sie auf der erscheinenden Liste das Gewünschte aus.
Sie finden die Videodateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD-A. MPEG-Clips laufen am besten mit dem Windows Media Player, dessen aktuelle Version sich im Verzeichnis \SERVICE\ auf derselben CD befindet.



PC PLAYER DATENBANK — CD A

Alle Spieletests seit der Erstausgabe finden 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der praktischen Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Spieletitel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen. In der Hauptansicht erfahren Sie nicht nur die damalige PC Player-Wertung, sondern auch jede Menge nützlicher Details zum Spiel. Zudem wird jeder neuere Titel mit einem hübschen Screenshot illustriert. Ein Mausklick auf »Tipps« schließlich zeigt Ihnen, in welcher Ausgabe Sie nützliche Ratschläge zum angewählten Spiel finden.
Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie Ihn einfach heraus. Bei Schwierigkeiten mit der Datenbank wenden Sie sich bitte an die links unten stehenden Adresse.



Future Verlag GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: Datenbank, Rosenheimer Str. 145h, 81671 München



VIDEO DES MONATS — CD A

HITMAN: CODENAME 47

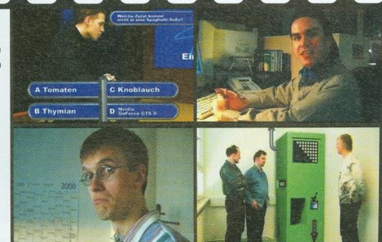
Alles über die Höhen und Tiefen eines Lebens als Gen-manipulierter Auftragskiller erfahren Sie in unserem Video des Monats. Unser Undercover-Agent mit dem Decknamen Udo 47 berichtet exklusiv und brandaktuell von den schockierenden Erlebnissen während seiner Arbeit für chinesische Triaden.



GENRE: Action-Adventure **HERSTELLER:** IO Interactive/Eidos Interactive **INTERNET:** www.eidos.de

MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Diesen Monat in den Multimedia-Leserbriefen: heiteres Rätselraten in unserer Quizsendung »Wer wird Millio ... äh ... Redakteur«; höllisch nützliche Ratschläge für alle Lebenslagen von Damian; und schließlich unerträgliche Spannung im ersten Teil unserer neuen Udo-Hoffmann-Serie.



LETZTE MELDUNGEN

KURZ NOTIERT

- Eidos bringt den Nachfolger zum »Championship Manager« hier zu Lande unter dem Namen **Der Meistertrainer** heraus.
- Mit **Gilbert Goodmate** ist ein 2D-Adventure in Arbeit.
- Der nächste **You-don't-know-Jack**-Titel soll über das Internet spielbar sein.


Boris Schneider-Johne von MS.

Microsoft lässt Digital-Anvil-Titel fallen

Die Nachricht schlug ein wie eine Bombe: Nur wenige Wochen vor der Fertigstellung des 3D-Echtzeit-Strategiespiels Conquest gab Microsoft bekannt, dass das Spiel nicht vom Windows-Hersteller vertrieben werden würde. Wir sprachen mit Eric Peterson vom verantwortlichen Programmierteam Digital Anvil und Boris Schneider-Johne von Microsoft.

PC Player: Hast Du schon eine Vorstellung davon, wann Ihr einen neuen Publisher und ein Veröffentlichungsdatum benennen könnt?
Eric Peterson: Weil das alles praktisch eben erst passiert ist, haben wir gerade vor kurzem überhaupt erste Gespräche mit anderen Vertriebsfirmen aufgenommen. Und außerdem müssen wir erst noch einige Dinge bereinigen, bevor wir anfangen können, darüber zu spekulieren. Wenn alles etwas klarer wird, werden wir eine Mitteilung herausgeben.

PCP: Hat Microsoft irgendwelche Gründe für die Entscheidung genannt, Conquest nun doch nicht zu veröffentlichen?
Eric: Da kann ich keinen Kommentar zu abgeben, dazu müsstet Ihr Microsoft fragen.

PCP: Warum kam diese Entscheidung zu einem so späten Zeitpunkt?
Eric: Auch dazu würde ich eher Microsoft befragen.

PCP: Glaubst Du, dass dies Konsequenzen für die allgemeine Entwicklungsstrategie bei Digital Anvil hat?
Eric: Nein, wir machen weiter wie geplant, und unser Verhältnis zu Microsoft ist genauso gut wie sonst.

PC Player: Aus welchen Gründen hat Microsoft entschieden, nicht als Publisher für Conquest zu fungieren?
Boris Schneider-Johne: Einzig und allein die Produktqualität gab den Ausschlag. Microsoft hat ein Spieletest-Labor, in dem jeden Abend 40 Computerspieler aus dem Raum Seattle eines unserer aktuellen Produkte testen. Diese Tests laufen während der gesamten Entwicklung eines Spiels. Wir haben in den letzten Monaten viele spielerische Probleme in Conquest entdeckt, und Digital Anvil hat alles versucht, diese zu lösen. Es ist uns aber nicht gelungen, die Qualität zu erreichen, die wir wollten. Kurzum: Conquest machte nicht genug Spaß. Und wir wollen auf dem PC nur Produkte veröffentlichen, hinten denen wir vollständig stehen.

PCP: Warum kam diese Entscheidung erst so spät?
Boris: Wie gesagt, Digital Anvil und Microsoft haben gemeinsam versucht, die spielerischen Probleme zu reparieren. Conquest ist in vielen Punkten sogar völlig neu programmiert worden. Aber auch die fast fertige Version hatte Probleme, von denen wir schließlich sagen mussten, dass sie unlösbar sind.

PCP: Hat dies einen Einfluss auf die weitere Zusammenarbeit mit Digital Anvil?
Boris: Nein, wir haben weiterhin ein phantastisches Arbeitsverhältnis. Einer der Gründe, weswegen Digital Anvil mit uns zusammenarbeitete, war unter anderem die Tatsache, dass wir mit aufwändigen Tests die Spiele verbessern wollen.
Chris Roberts und seine Crew wollen gute Spiele machen. Die Conquest-Entscheidung ändert nichts an der Arbeit an den anderen Titeln wie zum Beispiel das sehnlichst erwartete »Freelancer«. (hl)



Kommt nun nicht von Microsoft: Digital Anvils fette Weltraumschlachten in Conquest.


Farbige Nebel und Lichteffekte in Conquest.



WESTWOOD MACHT ONLINE-SPIEL

nWestwood Studios in Las Vegas arbeitet offensichtlich schon seit vier Jahren an einem Online-only-Spiel – neues Terrain für die Firma, deren bisher einziges Online-Produkt »Command & Conquer: Sole Survivor« ein rechter Flop war. Dabei soll es sich um ein SF-Spiel handeln, bei dem Sie rund 200 Welten bereisen und das ein reiner PC-Titel wird.

Weitere Details sind nicht bekannt; auch zum Namen wollte die PR-Abteilung nichts sagen, doch Westwood hat eine Domain mit dem Namen www.earthandbeyond.com registrieren lassen. Bis zur offiziellen Erklärung, die noch in diesem Jahr kommen soll, nennen wir das Spiel also Earth and Beyond.

DREAMCAST IM PC?

Gerüchteweise soll es das **Sega Dreamcast** bald als PCI-Steckkarte für PCs geben. Sega Deutschland konnte diese Meldung zu Redaktionsschluss weder dementieren noch bestätigen – wir bleiben am Ball.



Gibt es die Dreamcast bald als Steckkarte für den PC?

Dynamisches auf dem PC

Publisher Dinamic Multimedia hat gleich mehrere neue Produkte in der Pipeline. Aus Spanien kommt **Resurrection**, ein 3D-Adventure mit Rollenspiel- und Actionelementen. In klassischem 2D präsentiert sich hingegen **Runaway**. Der New Yorker Student Brian wird von Mafia-Auftragskillern verfolgt; kann die Striptease-Tänzerin Gina ihm helfen herauszufinden, was die Herren in den guten Anzügen und mit dem schlechten Englisch überhaupt von ihm wollen?



Brian und Gina, die Helden aus Runaway.

Aus dem Internetgefängnis **Prison** müssen Sie flüchten – und Hunderte andere Spieler versuchen online das Gleiche.



Welch angenehme Gesellschaft! Könnten Sie wohl den, ähem, Speer weglegen? (Resurrection)

Kuschel-Moorhhühner

Nun wird die **Moorhuhn-Jagd** real. Ravensburger bietet Plüschfiguren aus dem bekannten Computerspiel in unterschiedlichen Größen an. Für circa 80 Mark bekommen Sie ein Federvieh inklusive Kanone, das drei verschiedene Sounds von sich geben kann. Das kleinere Moorhuhn-Küken kostet knapp 20 Mark und kann ebenfalls gackern. Wer nicht so viel Geld ausgeben will, beteiligt sich auf der Webseite www.moorhuhn.ravensburger.de am Gewinnspiel und kann bis Ende Dezember wöchentlich einen Flattermann gewinnen.



Na, wer wird so denn ein so niedliches Moorhuhn abknallen wollen? Es gibt aber auch noch ein kleineres Hühnchen.

SCHREIBMASCHINE DES TODES

Wörter sind Waffen – wir haben es schon immer gewusst. In **Typing of the Dead** gehen Sie nicht mit der Light-Gun auf Zombie-Jagd, sondern müssen die tumben Gesellen mit der Tastatur außer Gefecht setzen. Das können Sie ruhig wörtlich nehmen, denn vor jedem Monster erscheint ein Wort, das Sie möglichst schnell eintippen müssen, um es wieder loszuwerden. Das Ganze läuft in fünf verschiedenen Modi durch sechs Kapitel – sogar ein Kurs für das Tippen im Zehnfinger-System ist eingebaut. Hoffentlich beißen die Zombies Ihnen dann keinen davon ab.



Was für hässliche Typen! (Typing of the Dead)

Halo online

Verant, der Erfinder von »Everquest«, arbeitet an einem 3D-Shooter. Natürlich spielen Sie in **Planetside** ebenfalls ausschließlich online; Sie bewohnen ein Appartement, von dem Sie aus zu Ihren Aufträgen aufbrechen wie etwa Kurierdienste, Patrouillen, aber auch das Abfangen eines Konvois. Damit verdienen Sie Geld, das Sie für Lehrgänge ausgeben; hier wird Ihnen beigebracht, wie schwere Waffen funktionieren und wie man eines der Fahrzeuge steuert. Die Spielfelder sind rund acht mal acht Kilometer groß und werden von Tausenden Mitspielern bevölkert. Die Grafik erinnert dabei an Bungie Softwares »Halo« und macht schon auf den Bildern einen hervorragenden Eindruck. Und wer weiß, vielleicht überflügelt dieser Titel ja die Xbox-Konkurrenz.



Jede Menge Fahrzeuge stehen im Fuhrpark zur Verfügung. (Planetside) Sie benötigen jedoch einen Führerschein.

Jede Menge Fahrzeuge stehen im Fuhrpark zur Verfügung. (Planetside)

Das Schweigen der Polygone



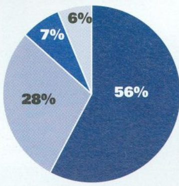
Äußerst unangenehm: ein Serienkiller in der eigenen Wohnung! (GOD)

In **GOD**, dem »Game of Death«, beschäftigen sich die Designer von Burns mit einem unangenehmen Phänomen, nämlich den Serienkillern. Als solcher machen Sie Ihre Spielumgebung unsicher. Wie das alles unsere Moral schockiert, werden wir erst Ende 2001 erfahren, wenn das Spiel erscheinen soll.

Wir fragen nach Ihrer Meinung!

Was sagen Sie dazu, dass sich Titel wie »Big Brother«, das »Sumpfhuhn« und das »Moorhuhn« monatelang in den Verkaufscharts herumtreiben?

- 56% Ich ärgere mich darüber: Masse statt Klasse.
- 28% Das sind zwei völlig verschiedene Märkte, deswegen interessiert es mich nicht.
- 7% Ich kann diese Entwicklung nur begrüßen.
- 6% Auf diese Frage gebe ich keine Antwort.



Wenn wir's nicht haben-
dann hat's keiner!

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE
... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

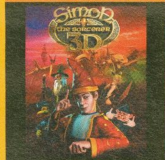
AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

Die Siedler IV



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD 3356
Release: DEZ '00
DM 84.95

Simon the Sorcerer 3



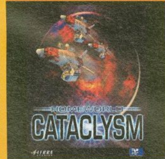
PC GAMES
Art.Nr.: PCCD2345
Release: NOV '00
DM 79.95

Tomb Raider 5



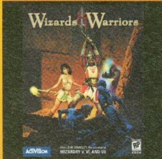
PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3984
Release: NOV '00
DM 89.95

Homeworld 2



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3412
Release: erhältlich
DM 54.95

Wizards & Warriors

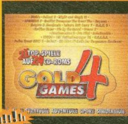


PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3351
Release: erhältlich
DM 79.95

PREISHAMMER

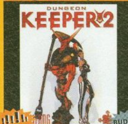
Age of Wonders	DM 39.95
Anno 1602	**DM 34.95**
Army Men II	DM 19.95
Ast. & Ob. gg.Cäsar	DM 24.95
Asterix:Streit um Gallien	DM 34.95
Battle Isle III	**DM 14.95**
Bugs Bunny auf Zeitreise	**DM 34.95**
Bugs Life limited Ed. RL	DM 29.95
Bundesliga Stars 2000	**DM 29.95**
Byzantine	DM 9.95
Darkstone	DM 29.95
Der Verkehrsgigant	**DM 59.95**
Die 24 Std.von Le Mans	**DM 29.95**
Die Nacht der Schurken RL	DM 29.95
Die Rache der Sumpfhühner	**DM 19.95**
Die Völker Gold Edition	**DM 29.95**
Disney's verrü.Spielesam.	DM 29.95
Driver	**DM 29.95**
Dungeon Keeper 2	**DM 24.95**
Evolution	DM 2.95
Faust Hammerpreis	DM 24.95
Fighter Pilot	DM 29.95
Fleet Command	DM 29.95
Forsaken	**DM 19.95**
Genetic Evolution	DM 9.95
Gold Games IV	**DM 19.95**
Grand Theft Auto	**DM 9.95**
Grand Theft Auto 2	DM 29.95
Hattrick Wins	DM 4.95
Israeli Air Force	**DM 29.95**
Käfer Total	**DM 29.95**
L.Luke: Daltons a.d. Spur	DM 34.95
Live Wire	DM 9.95
M.A.X. 2	DM 9.95
Michael Owen Fußball	**DM 9.95**
Nations Fighter Command	DM 19.95
Outcast	**DM 29.95**
Räts.d.MasterLu & Orionbu	DM 9.95
Sanitarium	DM 9.95
Sega Rally II	**DM 19.95**
Shadowman	**DM 14.95**
Starcraft Soft Price	DM 19.95
Superbikes 99	**DM 29.95**
Supreme Snowboarding	DM 29.95
System Shock 2	**DM 29.95**
Thandor (Hammerpreis)	DM 24.95
Trick Style	DM 9.95
Unreal Tournament	**DM 29.95**
Wacky Races CSC	DM 34.95
Wheel of Time	**DM 29.95**

Gold Games 4



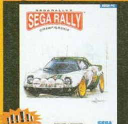
PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3094
Release: erhältlich
DM 19.95

Dungeon Keeper 2



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3590
Release: erhältlich
DM 24.95

Sega Rally 2



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3103
Release: erhältlich
DM 19.95

Unreal Tournament



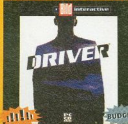
PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3668
Release: erhältlich
DM 29.95

Grand Theft Auto 2



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD2747
Release: erhältlich
DM 29.95

Driver - Best of Infog.



PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3669
Release: erhältlich
DM 29.95

- Portofreie Sonder-Lieferung*
- JETZT vorbestellen: Jetzt vorbestellen - zum Release-Datum spielen.
- Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine kleine Überraschung!
- Preishammer - Top-Spiele zum Spitzenpreis
- BUDGET: Budget - Spiele-Klassiker zum Sonderpreis
- 2in1: Bundle - all inklusive

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.- DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *: Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.



gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

SPIELENEWS

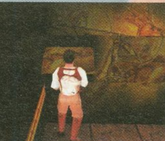
ACTION-ADVENTURE

DREI GEGEN IMHOTEP

Im letzten Jahr sorgte ein Film für Furore. **Die Mumie**, eigentlich »nur« ein Remake eines Streifens aus den Dreißigern, war der Überraschungshit 1999. In der Rolle von Rick O'Connell nehmen Sie nun selbst den Kampf gegen den über 3000 Jahre alten Hohepriester Imhotep auf. Ebenfalls mit von der Partie: Bibliothekarin Evelyn Carnarvon und ihr versoffener Bruder Jonathan.

Durch zwölf Level kämpft sich Rick mit Fackel, seinen beiden Pistolen oder einem Maschinengewehr (für Kenner des Films: das aus dem Flugzeug) und trifft dabei auf jede Menge Gegner. Schlägt er sich am Anfang noch mit Grabräubern herum, tauchen später Schergen des Priesters und die kaiserliche Wache auf. Schließlich balgt er sich mit Anck-Su-Namum (Imhoteps Geliebte) und der Super-Mumie selbst herum. Auf dem Weg dahin muss er das eine oder andere Rätsel lösen und die sieben ägyptischen Plagen überstehen.

Die eigentliche Spielgrafik sieht noch etwas krude aus, aber wir hoffen, dass die Programmierer das bis zur Veröffentlichung Ende des Jahres noch hinbekommen werden. In jedem Fall werden Sie mit Original-Filmsequenzen und -Musik verwöhnt. **(mash)**


Auch kleinere Rätsel muss Rick lösen, um in den Katakomben weiterzukommen. (Die Mumie)

Die Mumie – Fakten
Hersteller: Rebellion/Konami
Genre: Action-Adventure
Termin: Dezember 2000
Internet: www.konami-europe.com


Jetzt gibt's eins auf die Omme, du ... du ... Mumie! (Die Mumie)

KURZ NOTIERT

- Der Pleite gegangene holländische Publisher Project Two kommt wieder – unter dem Namen **Project Three Interactive**.
- Auf der Seite **www.battlefront.com** finden Sie MODs zu »Combat Mission«.
- **Ravensburger Interactive** vertreibt den Titel »Arx« der Arkane Studios.
- **Tribsoft** arbeitet an Linux-Umsetzungen von: »Majesty« samt Missions-CD, »Europa Universalis«, »Jagged Alliance 2« sowie dessen Stand-Alone »Unfinished Business«.
- **Funatics** veröffentlicht zwei Multiplayer-Karten und ein Minispiel zu Cultures auf der Seite www.cultures.de.
- Der Beta-Test von **Die Siedler 4** wurde auf Eis gelegt.

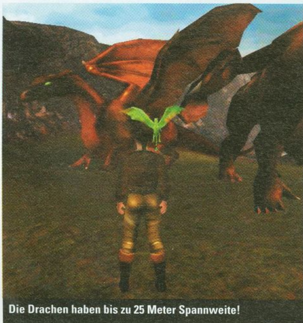
WETTBEWERBS-AUFLÖSUNG

GEWONNEN!

Die Gewinner der Diablo-2-Verlosung aus dem Rollenspiel-Sonderheft sind gezogen!

1. Preis: Jonas Vollmow, Berlin
2. Preis: Carl Maximilian Wiedemann, Kiel
3. Preis: Sven-Eric Franz, Witzenhausen
4. Preis: Karsten Thermann, Berlin
5. Preis: Franz-Julian Voss, Hartheim

Allen Gewinnern einen herzlichen Glückwunsch!


Die Drachen haben bis zu 25 Meter Spannweite!

ROLLENSPIEL

DRACHENFLUG

Und noch eine Roman-Umsetzung eines Romans von Anne McCaffrey. **Dragonriders: Chronicles of Pern** spielt allerdings in einer Zeit, die von den Büchern nicht beschreiben wird, damit Verwirrungen mit der Geschichte ausgeschlossen sind. Nachdem die Grafik zunächst nur zweidimensional dargestellt werden sollte, haben sich die Designer für einen 3D-Look entschieden. So wird das Reiten eines Drachen zu einem noch beeindruckenderen Erlebnis. Die Grafik-Engine ist dazu noch in der Lage, Gesichtsausdrücke darzustellen, was die Zwischensequenzen aufwertet; auch diese stellt die Spiel-Engine dar. **(mash)**

Dragonriders: Chronicles of Pern – Fakten
Hersteller: Ubi Soft
Genre: Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.ubisoft.de

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE



■ Westwood ist doch für Überraschungen gut: Der offizielle »Dune 2«-Nachfolger wird komplett dreidimensional sein.

Seite 42

EMPIRE EARTH



■ »Age of Empires« toppen? Wie soll das gehen? Ensemble-Ex-Designer Rick Goodman zeigt uns exklusiv wie.

Seite 54

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



■ Kontrovers und kompromisslos: Gray Matter Interactive arbeitet am Nachfolger des id-Titels.

Seite 60

ACTION-ADVENTURE

FÜR DIE FREIHEIT



Die Catteni im Anflug auf die Erde. (Freedom: First Resistance)

Nur wenige Tage hat es gedauert, bis die außerirdischen Catteni die Erde komplett unterworfen, alle Städte zerstört und sämtliche Regierungsformen vernichtet haben. Neun Monate später liegt die Hoffnung der Menschheit in **Freedom: First Resistance** nur im Widerstand.

Rebellin Angel Sanchez und zwei Kumpels machen sich auf den Weg, um im Szenario der SF-Autorin Anne McCaffrey die Aliens wieder dahin zurückzuschicken, wo sie hingehören. Dazu müssen sie Objekt-Rätsel lösen, was dank der »Rogue Spear«-Engine und 700 neuen Motion-Capture-Animationen auch schick aussehen soll. Erste Bilder aus dem eigentlichen Spiel liegen jetzt vor, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen. **(mash)**



Wo ist Angel denn hier hin geraten? (Freedom: First Resistance)

Freedom: First Resistance – Fakten
Hersteller: Red Storm Entertainment/ Ubi Soft
Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.redstorm.com

RENNSPIEL

WARM, WÄRMER ...

Die bisherigen Formel-1-Spiele von Lankhor (im Vertrieb von Eidos) waren bisher von ausgesprochen mäßiger Qualität. Wir hoffen daher, dass die Spieleschmiede ihre **Warm up**-Phase hinter sich gelassen hat und eine bessere Simulation auf die Beine stellt als bisher. 22 Fahrzeuge und Strecken finden Sie in diesem nicht-lizenzierten Titel, die Sie nach Herzenslust editieren können.

Bekannt ist bisher lediglich, dass Sie im Arcade-Modus sämtliche Regeln ausschalten dürfen – viel Spaß bei den anschließenden Rempeleien! Angeblich kommt das Programm noch vor Weihnachten in die Geschäfte. **(mash)**

Warm Up – Fakten
Hersteller: Lankhor
Genre: Rennspiel
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.lankhor.com

Ohne Lizenz, dafür mit echter Werbung: Warm up.



SIMULATION

ABFAHRT!



Die V700-Diesellok der Deutschen Bundesbahn darf im Fuhrpark natürlich nicht fehlen. (Trainz)

Der Microsoft »Train Simulator« bekommt noch vor seinem Erscheinen Konkurrenz: Auran entwickelt gerade **Trainz**, eine modulbasierte Eisenbahn-Simulation. Der Clou dabei: Sie können bestimmte Baureihen der Züge bestellen, die nur Sie bekommen.

Ein Haufen Editoren bieten Ihnen die »Dark Reign«-Designer an, denn Sie können eigene Lokomotiven entwerfen oder nachbilden, eigene Strecken bauen, im Führerhaus und sogar einfach nur im Passagierabteil mitfahren. Verhinderte Stellwerker dürfen Züge regulieren und lenken, andere regeln die Entladung der Waggons am Frachtterminal. All dies sollen Sie sich gegen eine Gebühr von der Firmenwebseite herunterladen können, das Grundgerüst wird es auch als Boxversion geben. **(mash)**

Trainz – Fakten
Hersteller: Auran
Genre: Simulation
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.auran.com

KOMMENTAR



Udo Hoffmann

Von guten Spielen gibt es Fortsetzungen. So ein feiner Gedanke. Und zu den richtig guten Krachern gibt es manchmal sogar so genannte Add-ons, Zusatz-CDs, in denen weder eine neue Grafik-Engine noch neue Spielelemente präsentiert werden, sondern lediglich zusätzliche Missionen. Der dritte Teil von »Heroes of Might & Magic« bekommt in diesen Tagen nicht weniger als vier allein lauffähige Ableger. Damit es nicht ganz so auffällt, dass das Spielprinzip mit dem ein Jahr alten Haupt-Programm identisch ist, werden sie »Chronicles« genannt. Und auch von »Rainbow 6«, einstmals erfrischend anders, gibt es inzwischen fast mehr Fortsetzungen als kleine Jungs,

»Sensationelle Add-on-Pflege.«

die bis sechs zählen können. Aber die sollen ja auch nicht zählen, sondern kaufen.
Ich bin der Ansicht, die Sache muss noch ausbaufähig sein. Warum nicht sofort einen zweiten Teil und drei Add-ons? Die Synergie-Effekte dürften gigantisch sein. Und ein Poster in der Packung sowie wohlklingende Namen für die verschiedenen Versionen werden die Dinger schon verkaufen. Aber keine Sorge. Die Marketing-Strategen arbeiten bereits dran.

SPIELENEWS

ACTION-STRATEGIE

EISERNE WÜRDE



Ohwei, ohwei, jetzt gibt es Ärger mit diesem dicken Schlachtkreuzer. (Iron Dignity)

Originellerweise wird die Welt in **Iron Dignity** mal wieder vom Atomkrieg bedroht. Mit bis zu 15 Fahrzeugen pro Gruppe kämpfen Sie auf Schlachtfeldern in der ganzen Welt, in Afghanistan, Sibirien, Peru oder vor der britischen Küste. Wie in »Battlezone« oder »Uprising« kommandieren Sie Ihre Einheiten nicht nur, sondern können Sie auch selbst steuern – mutig vom Hersteller, denn Spiele dieser Art hatten bisher wenig Erfolg.

Auch die Grafik machte in der vorliegenden Version nicht gerade einen atemberaubenden Eindruck, vor allem die geringe Sichtweite fiel störend auf. Dafür gibt es alle möglichen Kampfgeräte, vom einfachen Schützenpanzer über den Schwebegleiter bis hin zum Schiff. **(mash)**

Iron Dignity – Fakten
Hersteller: Artex Software/ Topware Interactive
Genre: Action-Strategie
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.iron-dignity.de

SF-SIMULATION

HORCH, WAS KOMMT VON DRAUSSEN REIN ...

.. wird doch wohl ein Mech nicht sein? Tja, leider schon. Oder was heißt leider? Seit Anfang November können leidenswillige Mech-Freunde (oder Besitzer einer Standleitung) die 70-MByte-Test-Version von **Mech Warrior 4** aus dem Netz herunterladen. Lediglich ein Mehrspieler-Level findet sich darin, in welchem Sie aber auch gegen computergesteuerte Bots antreten können. Voreinstellungen wie Maus oder Joystick funktionieren allerdings noch nicht, weswegen das Herumgehampel mit der Tastatur keinen echten Spielspaß bringt. Grafisch sieht das Spektakel aber deutlich besser aus als der Vorgänger, Bäume laden zu Versteckspielchen ein, Reaktorexplosionen sorgen für irrlichternde, flackernde Lichteffekte. Und vielleicht haben wir in der nächsten Ausgabe schon einen Test. **(mash)**



Dieser kleine Cougar kann gegen die schweren Pulse-Laser Ihres Loki nicht bestehen.

Mech Warrior 4 – Fakten
Hersteller: Zipper Interactive/ Microsoft
Genre: SF-Simulation
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.mechwarrior4.com

ROLLENSPIEL-STRATEGIE

ZAUBERHAFT

Fast zwei Jahre ist es nun her, dass Sie in der Rolle eines Zauberlehrlings magische Steine aktivierten, Hilfskreaturen unter Ihre Kontrolle bringen und böse Gegner in den Orkus werfen mussten, um das verschwundene Onkelchen wiederzufinden. Wovon wir da reden? Na, von »Mana« natürlich, einem netten und spaßigen Genre-Mix mit etwas angestaubter Iso-Optik. Inzwischen rollt der Nachschub heran: **Mana 2** bietet mehr oder weniger das gleiche Prinzip mit etwas aufpolierter Optik – wobei es sich bei unserem Muster allerdings um eine äußerst frühe Vor-Alphaversion handelt, die in punkto Grafik, Optionen und Features noch jede Menge Verbesserungen erfahren wird.

Fest steht immerhin schon, dass eine Kampagne mit sieben großen Leveln (gegenüber dreien beim Vorgänger) sowie etliche Einzelmissionen auf Sie warten. Die Kamera lässt sich heranzoomen und auch rotieren, in der Endfassung wird das Spiel mit dem jetzt nur als Beta vorliegenden DirectX 8 arbeiten. **(jn)**


Spinnen, Kampfhunde und lebende Büsche – das Gegner-Repertoire lässt keine Wünsche offen! (Mana 2)

Mana 2 – Fakten
Hersteller: Virgin Interactive/ Interplay
Genre: Rollenspiel-Strategie
Termin: 2001
Internet: www.interplay.com

RENNSPIEL

KLOPF, KLOPF!

Cartoon-Specht Woody gibt nicht nur sein nerviges Gelächter von sich, sondern mag auch Autorennen fahren. 16 Strecken wollen in **Woody Woodpecker Racing** gemeistert werden, vom Schrottplatz bis zur Edel-Rennstrecke. Mit seinen sieben Freunden wählt er eins von vier Fahrzeugen aus, Power-ups auf der Piste sorgen dafür, dass er etwa langsamer oder schneller wird.

In der Gegend liegen aber auch so unangenehme Dinge wie Dynamit-Stangen herum, welche die Kontrahenten aber lediglich kurz aufhalten – es handelt sich schließlich immer noch um einen Cartoon. **(mash)**

Woody Woodpecker Racing – Fakten
Hersteller: Konami
Genre: Rennspiel
Termin: Dezember 2000
Internet: www.konami-europe.com


Raser Woody fährt mit seinen Freunden lustige Rennen über bunte Strecken. (Woody Woodpecker Racing)

RÄTSELN UND

1. PREIS EIN HAND-DESIGNTER

2.–16. PREIS EINES DER SPIELE SEARCH & RESCUE 2, ROAD WARS, PACIFIC WARRIORS

Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (AMD Athlon Thunderbird 750 MHz, 128 MByte RAM, Belinea 17"-Monitor, ASUS V6800 Pro 64 GeForce 256 DDR), 20,4 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live Player 1024, MS-Internet-Keyboard uvm.), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 149 ein und schicken diese dann an uns. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!



Terror-Organisation (Deus Ex)
Kriegsschauplatz in Pacific Warriors
fehlen den Indios in AoE 2: The Conquer.
Programmbibliothek (Dateiendung)
Symbol für Zuneigung (Die Sims)
Spectrum-Spiel, Vorbild für Sacrifice
Virus, griff erstmals die Hardware an
Snakes böser Bruder (Metal Gear Solid)
Aufbausimulation von Blue Byte
Schleichfahrt-Nachfolger (alter Name)
Rollenspiel von Black Isle (1. Wort)
moderner Grafikkarten-Speicher
Hubschrauber in Search & Rescue 2
Messiah-Hauptfigur
Bundesstaat der USA
vertreibt u.a. Mafia u. Half-Life
Staatengemeinschaft (Abk.)
'Demo-Träger' der PC Player
... Beasts
alt (engl.)
Markierwerkzeug im Grafikprogramm
Superbike-2001-Motorrad
Multiplayer-Gruppen
Heimatplanet der Half-Life-Aliens
Multiplayer-Modus in Alarmstufe Rot 2 (1.W.)
Kfz.-Kennzeichen f. Calw
IBM-PC von 1983
Waffe f. d. Totenbeschwörer (Diablo 2)
Ware in Zeus
Voyager-Star in Elite Force
Programmierer von Homeworld (...Garden)
Anti-Borg-Waffe in Elite Force
Sim...
Softwareversion
geplante Kinofilmversoftung (2. Wort)
Ultima-Held
Activisions Kampfrobotorspiel (Heavy ...)
deutscher Geheimdienst
Windows-version
Laserdrucker-Abgas
Sichteinschränkung (Kriegs...)
Waldland in Outcast
Microsoft-Gründer (Bill ...)
Panzertyp in Alarmstufe Rot 2
neue Rennstrecke in Superbike 2001
Bonusgegenstand (Cultures)
SimCity für Kinder (Sim...)
Atari-Computer
Grafikkarte von NVIDIA
Software-Haus (... 2)
Rennspielserie (Abk.)
Startopia-Bewohner
startet d. Computer, Allegiance-Gruppe
europ. Gütesiegel
Musikgruppe ('Da Da Da ...')
Online-dienst von Microsoft
Held von Sanity: Aiken's Artifact
Anzahl der Fahrer in Road Wars
Ego-Shooter
Leviathan-Einheit
Beleidigungsgeste i. Ego-Shootern
chem. Symbol von Arsen

LÖSUNGSWORT:

1	2	3	4	5	6

Einsendeschluß ist der 09.12.2000, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages, der Firmen Alternate und Swing Entert@inment.

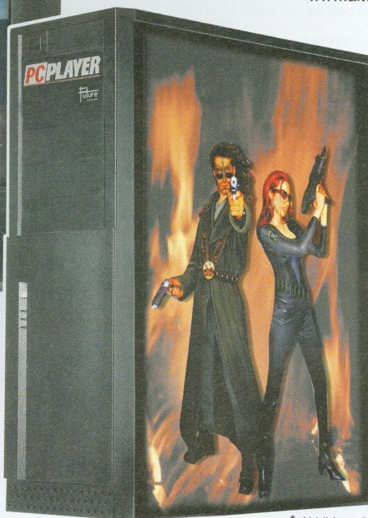
GEWINNEN!

SPIELE-PC IM AIR-BRUSH-LOOK



Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem Airbrush-Motiv geschmückten PC* im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.

ALTERNATE DAS PASST! COMPUTERVERSAND GMBH
www.alternate.de



* Abbildung ähnlich



Lösung des Kreuzworträtsels aus der PC Player 12/2000

Gewinner aus 11/2000

Air-Brush-PC-Motiv: Baldur's Gate

Stefanie Bolte, Dortmund

Je ein Spiel: Baldur's Gate

- Christoph Ende, Hamm
- Thomas Liehr, Schnaittach
- Holger Muschik, Neustadt
- Peter Neitzel, Gummersbach
- Dirk Plate, Konstanz
- Ralf Poensgen, Solingen
- Andreas Rzepecki, A-Trier
- Michael Schiller, Frankfurt
- Alexander Schwaßmann, Ratingen
- Martin Thomaschütz, A-Salzburg

SPIELECHARTS

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PC PLAYER LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
2	(4)	ICEWIND DALE	BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE
3	(8)	BALDUR'S GATE	BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
4	(2)	DEUS EX	ION STORM/EIDOS INTERACTIVE
5	(5)	STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
6	NEU	BALDUR'S GATE 2	BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
7	(10)	PLANESCAPE: TORMENT	BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE
8	(3)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
9	(11)	SUDDEN STRIKE	FIREGLOW/CDV
10	(6)	HALF-LIFE (DEUTSCH)	VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
11	(12)	COUNTERSTRIKE	CS-TEAM/WWW.COUNTER-STRIKE.NET
12	(16)	INDIZIERTES SPIEL	ID SOFTWARE/ACTIVISION
13	(14)	HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	NEW WORLD COMPUTING/INFOGRAMES
14	(-)	HOMEWORLD	BARKING DOG STUDIOS/HAVAS INT.
15	(-)	GRAND PRIX 3	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
16	(-)	JAGGED ALLIANCE 2	SIR TECH/TOPWARE INTERACTIVE
17	(13)	VAMPIRE: DIE MASKERADE REDEMPTION	NIHILISTIC SOFTWARE/ACTIVISION
18	(-)	THE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
19	(9)	UNREAL TOURNAMENT	EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE
20	(-)	FALLOUT 2	INTERPLAY/VIRGIN INTERACTIVE

■ Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Oktober 2000

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(3)	SUDDEN STRIKE	FIREGLOW/CDV
2	(1)	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
3	(2)	DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
4	(6)	MOORHUHN 2: DIE JAGD GEHT WEITER	PHENOMEDIA/RAVENSBURGER INTER.
5	(-)	COMMAND&CONQUER 3: TIBERIAN SUN	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
6	NEU	UNREAL TOURNAMENT (BEST OF INFOGRAMES)	EPIC MEGAGAMES/INFOGRAMES
7	(4)	STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
8	(19)	ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
9	(7)	CULTURES	FUNATICS DEVELOPMENT/THQ
10	(11)	DIE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
11	(12)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
12	(10)	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
13	(9)	GRAND PRIX 3	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
14	NEU	BLAIR WITCH PROJECT	TERMINAL REALITY/TAKE 2 INTERACTIVE
15	(-)	DIE RACHE DER SUMPFHÜHNER 2	KOCH MEDIA
16	NEU	CRIMSON SKIES	ZIPPER INERACTIVE/MICROSOFT
17	NEU	NHL 2001	ELECTRONIC ARTS
18	NEU	BALDUR'S GATE 2	BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
19	NEU	SAT.1 SUPERBALL	SOFTWARE 2000
20	(-)	DEUS EX	ION STORM/EIDOS INTERACTIVE

■ Quelle: Pro Markt Erhebungszeitraum: 16.10.-21.10.2000 (Spiele- und Budget-Sammlungen ausgeschlossen)

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	THE SIMS: LIVIN' LARGE	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
2	(2)	THE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
3	(6)	ROLLERCOASTER TYCOON	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
4	(3)	AOE 2: THE CONQUERORS EXPANSION PACK	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
5	(5)	BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN	BIOWARE/INTERPLAY
6	(4)	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
7	NEU	NHL HOCKEY 2001	ELECTRONIC ARTS
8	(9)	SIM THEME PARK	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
9	(7)	ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
10	NEU	AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

■ Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Oktober 2000

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(4)	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?	DISNEY INTERACTIVE
2	(1)	BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN	BIOWARE/INTERPLAY
3	NEU	THE SIMS: LIVIN' LARGE	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
4	(-)	GRAND PRIX 3	MICROPROSE/HASBRO
5	(2)	AOE 2: THE CONQUERORS EXPANSION PACK	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
6	(6)	THE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
7	(5)	STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
8	NEU	MIDTOWN MADNESS 2	MICROSOFT
9	(9)	AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
10	(4)	CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 99/00	EIDOS INTERACTIVE

■ Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Oktober 2000

MITMACHEN&GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beihefters in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe und gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER



Der Preis diesmal von Virgin Interactive:

ICEWIND DALE

Gewinner:
Dirk Ade, Eschborn
Frank Kisikof, Remseck
Michael Knippschild, Münster
Philipp Rütten, Krefeld
Carsten Schölling, Hagen

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.

SATIRE

LENHARDT LÄSTERT



Alle Jahre wieder die gleichen Verteilungskämpfe ums Weihnachtsgeld: Der »Kleine« braucht eine größere Festplatte und aus dem RAM ist er eigentlich auch schon rausgewachsen. Selbst traditionelle Festtags-Dekorationen sind nicht sicher, wenn PC-Besitzer das Hardware-Budget kunstvoll strecken. Für den Preis einer nadelnden Tanne bekommt man immerhin ein griffiges USB-Gamepad, langfristig sicher die weisere Kapitalanlage.

PC-Spieler weinen nicht

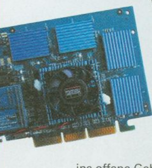
Das Beste am Weihnachtskauf-Rausch ist die stille Zeit zwischen den Jahren. Freie Tage sind unerlässlich, um die bescherten Hardware-Köstlichkeiten zum Laufen zu bringen. Doch PC-Spieler weinen nicht, denn sie wählen freiwillig den harten, entbehrungsreichen Weg, um den Gipfel der Spiele-Glückseligkeit zu erreichen.

»Verteilungskämpfe ums Weihnachtsgeld!«

Mitleidig belächeln wir die verweichlichten Videospieler, die angesichts des Preises für eine PlayStation-2-Konsole greinen. Unsereins verfeuert kalt lächelnd stattliche dreistellige Beträge alleine für eine Grafikkarte – wohlgemerkt alle 18 Monate. Was mich dabei immer wieder fasziniert, ist die Einmütigkeit, mit der auch vergleichsweise langweilige Komponenten nach einem Jahr lahm und veraltet wirken. Festplatten sind in etwa so aufregend wie Bausparverträge, aber wer einmal eine Vollinstallation von »Baldur's Gate 2« in Erwägung gezogen hat, der opfert seinen Erstgeborenen für ein paar Extra-Gigabyte.

Knechte des Kreuzschlitzschraubenziehers

Dafür befinden wir bemitleideten Kreuzschlitzschraubenzieher-Knechte uns in der glücklichen Situation, dass unser Spielerlebnis nicht jahrelang auf dem gleichen Level stagniert. Der Reklamerummel um die neuen Spielkonsolen von Sony und Microsoft in Ehren, aber wie lange werden diese geschlossenen Systeme State of the Art sein? Vor fünf Jahren machten wir uns angesichts der neuen »Super-Videospiele« Saturn und PlayStation um die Zukunft des PCs Sorgen. Den oft verfluchten Hardware-Upgrades war es zu verdanken, dass diese technische Herausforderung angenommen und siegreich beantwortet wurde. Denken Sie an solche positiven Aspekte, wenn Sie fluchend um 2 Uhr früh im BIOS wursteln, um Ihre Kiste zur gnädigen Erkennung des neuen DVD-Laufwerks zu bewegen (während im Hintergrund »Stille Nacht« gänzlich unpassend aus dem Radio orgelt). Jetzt ins offene Gehäuse »Lieber Gott, bitte laß ihn laufen« zu flennen, ist gemeinhin fruchtlos (das kommt halt davon, wenn man die Christmette schwänzt).



Oh du fröhliche, oh du teuere Platinen bringende Weihnachtszeit.

Mein Tipp für ein geruhsames Fest: Jegliche neue Hardware erst nach Ablauf des 2. Weihnachtsfeiertags installieren. Und immer ein High End-Spiel Marke »Technik-Protz« bereit halten: Wenn der geliebte PC wieder läuft, will man schließlich einen Lohn für all die vergossenen Schweiß-Liter haben. **(hl)**

PC PLAYER IMPRESSUM

DAS TEST-MAGAZIN

CHEFREDAKTEUR	Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts
REDAKTION	Udo Hoffmann (uh), Damian Knaus (dk), Heinrich Lenhardt (hl, US-Koresponndent), Luc Martin (luc), Joachim Nettelbeck (jn), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, ltd. Redakteur), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)
FREIE MITARBEITER	Roland Austinat, Jan Binsmaier (powerplay.de), Alex Brante, Oskar Dzierzynski (Internet), Henrik Fisch (CD, Videos), Samira Nasah (Art Design), Manfred Schmidt (Textchef), Stefan Wischner
CHEFIN VOM DIENST	Susan Sablowski
REDAKTIONSASSISTENZ	Angela Fischer
KOORDINATION	Stefanie Kußeler
ART DESIGN	Alexandra Bauer
TITEL	Artwork: Intelligent Games/Westwood Studios Gestaltung: Alexandra Bauer
FOTOGRAFIE	Josef Bleier
GESCHÄFTSFÜHRUNG	Stefan Moosleitner
ANSCHRIFT DES VERLAGS	Future Verlag GmbH, Rosenheimer Str. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de
PUBLISHER	Suzanne Counsell
ANZEIGENVERKAUF	Gesamtanzeigenleiter: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Media-Berater: Maik Euscher, Tel. (089) 450 684 -410, Simone Müller, Tel. (089) 450 684 -44 Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106
ANZEIGEN-DISPOSITION	Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48
PRODUKTIONSLEITUNG	Brigitte Feigel
DRUCKVORLAGEN	medienservice Brodschelm, Kapellenweg 6, 81371 München, Telefon: (089) 747 34 40
VERTRIEBSLEITUNG	Werner Hirschberger
VERTRIEB	MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060
DRUCK	MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh **Umschlag** gesetzlich geschützt (weitere Informationen beim Verlag) **ISSN-Nummer** 0943-6693 – PC Player
SO ERREICHEN SIE UNS	**Abonnementverwaltung:** PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de **Abonnementpreise:** Inland: 13 Ausgaben DM 109,20/ Euro 55,83 Studenten: 13 Ausgaben DM 93,60/ Euro 47,86 Europäisches Ausland:13 Ausgaben DM 135,20/ Euro 69,13 **Bankverbindung:** Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 597 182 806 **Abonnementbestellung Österreich:** Abonnementpreis: ÖS 936,00 Alpha Buchhandels GmbH, Amerlingstr. 1, A-1060 Wien; Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20 **Abonnementbestellung Schweiz:** Abonnementpreis: sfr 109,20; Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 917 28 30, Telefax (041) 917 28 85 E-Mial: abo@thaliag.ch, Internet: www.thaliag.ch **Einzelheftbestellung:** PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22 Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.



Der Future Verlag ist Teil von The Future Network plc.





Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis.

Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites.

Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und an der Londoner Börse notiert (WKN: FNET.L).

Chairman Chris Anderson ◆ Chief Executive Greg Ingham ◆ Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Mailand, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Warschau

Chartbreaker!

Dell™ Allround PC Dimension™ 4100

Intel® Pentium® III Prozessor 800 MHz, 866 MHz oder 1 GHz

- Intel® 815e Chipsatz mit 133 MHz Frontside Bus
- 64 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz
- **20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte**
  Aufpreis auf 40 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM nur 290 DM
- **32 MB nVidia TNT2 M64 4x AGP Grafikkarte**
  Aufpreis auf 32 MB ATi Radeon 4x AGP Grafikkarte nur 244 DM
- 48x CD-ROM Laufwerk
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
  Aufpreis auf SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte nur 58 DM
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: **MS Windows® Millennium Edition (CD),**
  MS Works Suite 2000 (CD) **inkl. MS Word 2000**
  MS Internet Explorer, DellNet, Norton Anti-Virus 2000
- 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service.

1.999 DM
- mit Intel® Pentium® III Prozessor, 800 MHz

2.199 DM
- mit Intel® Pentium® III Prozessor, 866 MHz

2.699 DM
- mit Intel® Pentium® III Prozessor, 1 GHz

E-VALUE CODE 3375 – D161100

Dell™ Multimedia PC Dimension™ 4100

Intel® Pentium® III Prozessor 800 MHz, 933 MHz oder 1 GHz

- Intel® 815e Chipsatz mit 133 MHz Frontside Bus
- **128 MB PC 133 RDRAM, 133 MHz**
- **40 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
  Aufpreis auf 80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte nur 290 DM
- **32 MB nVidia GeForce2 GTS 4x AGP Grafikkarte**
  Aufpreis auf 64 MB nVidia GeForce2 Ultra 4x AGP Grafikk. nur 522 DM
- **12x DVD-ROM Laufwerk**
- **8x/4x/32x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec Easy CD 4.02
- Turtle Beach Santa Cruz PCI Soundkarte
- **Harmann Kardon HK 595 Stereo Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer**
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: **MS Windows® Millennium Edition (CD),**
  MS Works Suite 2000 (CD) **inkl. MS Word 2000**
  Aufpreis auf MS Office 2000 SB nur 464 DM
  MS Internet Explorer, DellNet, Norton Anti-Virus 2000
- 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service.

3.499 DM
- mit Intel® Pentium® III Prozessor, 800 MHz

3.999 DM
- mit Intel® Pentium® III Prozessor, 933 MHz

4.199 DM
- mit Intel® Pentium® III Prozessor, 1 GHz

E-VALUE CODE 3375 – D141100

Best of Dell

NICE PRICE

TEST „Testsieger" Stiftung Warentest 10/2000 (Dimension XPS T 600)

OVER 10.000.000 SOLD!

Dell™ Gigahertz PC Dimension™ 4100

- Intel® Pentium® III Prozessor 1 GHz
- 128 MB SDRAM
- 20 GB** Festplatte
- 32 MB ATi Radeon Grafikkarte

nur DM **2.999**

Rufen Sie an für weitere Details.

E-VALUE CODE 3375 – D171100

Spar-vorteil
bei Internet-Bestellungen gegenüber Anzeigen-preisen bis zu
DM 100,-

NEU:
Systeme mit Intel® Pentium® 4 Prozessor jetzt verfügbar
schon ab **3.999 DM**

Abbildungen können vom Angebot abweichen. Monitor ist nicht im Angebot enthalten.

DellWare – Zubehör gleich mitbestellen!


HP PSC 500 All-in-One
599 DM


Lexmark Z42
289 DM


Elsa 3D Revelator Brille
169 DM

Mit einem Dell™ PC ziehen Sie einen echten Abräumer an Land. Die vielfach prämierte Spitzenqualität, die exzellente All-in-one-Ausstattung und der ausgezeichnete Service begeisterten schon Millionen von Profianwendern auf der ganzen Welt. Übrigens: Dank Direktvertrieb klingen bei Dell™ auch die Preise hervorragend. Bestellen Sie sich jetzt Ihren persönlichen Superstar ins Haus!

- Individuell konfigurierbar mit innovativen Technik-Highlights!
- Mehr als 1.100 Auszeichnungen für Dell™ Produkte weltweit!
  (z.B. „Produkt des Jahres", PC Magazin 5/2000, Dimension™ XPS T)
- Top-Service direkt vom Hersteller!
  (z.B. „Bester Telefon-Hotline-Service", PC Welt 6/2000)

Hinweis für Verbraucher:
Ein 30-tägiges Rückgaberecht ist gültig für alle Dimension Systeme ab Rechnungsdatum. Rückgabe nur in Originalver-packung und unbeschädigt. Frachtkosten können leider nicht erstattet werden. Dieses Rückgaberecht besteht unabhängig von Ihrem gesetzlichen Widerrufsrecht nach den Vorschriften des Fernabsatzgesetzes.
Gemäß diesem wird Ihre Bestellung erst wirksam, wenn Sie diese nicht innerhalb einer Frist von 2 Wochen ab Lieferung widerrufen.

Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration.

Dell Computer GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

Anrufen & Bestellen

0800/7 67 33 55*

*Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif
oder per Fax: 01 80/5 22 44 01 – 24 Pf./Min. bundesweit

www.dell.de



Dell empfiehlt Windows® 2000 Professional für den Einsatz in Unternehmen.



Schneller am Ziel dank E-Value™
Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem.

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. bzw. wie ausgewiesen und zzgl. Versandkosten in Höhe von 116 DM. Preisänderungen vorbehalten.
** Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren.
 Microsoft Software wird in einer OEM-Version geliefert. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung.

DELL COM

Markenqualität direkt vom Hersteller

Unter uns

JA, WO LAUFEN SIE DENN?

Andy Hollis, Jordan Mechner, Tim Schafer, Roberta Williams, Jane Jensen, Al Lowe : Lauter klangvolle Namen, die allesamt entscheidend dazu beitrugen, den Computerspielen ihren einst anrüchigen Ruf zu nehmen und zu weltweiter Popularität zu verhelfen. Wir haben mal nachgeforscht, was die ordensgeschmückten Kult-Designer von gestern heute so treiben.



ROBERTA WILLIAMS

Meisterwerke: Die »Kings' Quest«-Serie, »Phantasmagoria«.

Während dieser Artikel entstand, weilte Roberta gerade im Urlaubsparadies Frankreich. Als Trost für das geplatzte Interview bekamen wir ein paar warme Worte des Sierra-Pressesprechers, die wir Ihnen nicht vorenthalten möchten: »Nach rund 20 Jahren aufopferungsvoller Tätigkeit für die Spieleindustrie, gönnt sich Roberta gerade eine wohlverdiente Auszeit. Zusammen mit ihrem Mann lebt sie derzeit im lieblichen Staat Washington und genießt das Leben mit ihrer Familie. Außerdem beschäftigt sich Roberta immer noch intensiv mit den Möglichkeiten interaktiver Erzählformen – etwa im Internet. Daher wird sie wohl wieder in das Spielegeschäft einsteigen – und das in hoffentlich nicht allzu ferner Zukunft.«



Die King's Quest-Serie (hier der achte Teil) verquickte als eines der allerersten Spiele Adventure- mit Rollenspiel-Elementen.



JANE JENSEN

Meisterwerke: Die »Gabriel Knight«-Serie

PCP: Was machst Du gerade?
Jane Jensen: Ich schreibe an einer Novelle mit dem Titel »Dante's Equation«

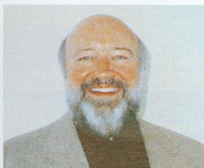
PCP: Hast Du immer noch was mit Computerspielen am Hut?
Jane: Momentan nicht. Seitdem »Gabriel Knight 3« im letzten November auf den Markt kam, arbeite ich an diesem Roman.

PCP: Wie ist so das Leben nach Gabriel 3?
Jane: Ruhig! Herrlich ruhig! Ich liebe es, daheim zu arbeiten und Romane zu schreiben. Das ist genau das, was mir behagt – zumindest zurzeit.

PCP: Und welche Pläne hast Du für die weitere Zukunft?
Jane: Da habe ich mich noch nicht entschieden. Kommt wohl vor allem darauf an, wie mein Roman einschlägt. Oder anders gesagt, wie viel Zeit ich künftig damit verbringen möchte, Geschichten zu schreiben. Irgendwann einmal will ich ein weiteres Spiel machen, auch wenn ich bezweifle, dass sich dies auf ein Format beschränken wird. Das heißt, es wird sich dann höchstwahrscheinlich nicht um ein Adventure handeln, das nur auf dem PC spielbar ist.



Gabriel Knight von Jane Jensen.



AL LOWE

Meisterwerke: Die »Leisure Suit Larry«-Serie

PCP: Wo hast Du Dich zuletzt rumgetrieben?
Al Lowe: Ich war immer hier, und zwar auf www.allowe.com. Von dort aus habe ich meine Gratis-Witz-Mails täglich an viele hundert Fans verschickt. Die Frage sollte eigentlich lauten: Wo hast Du gesteckt und warum bist Du nie vorbeigekommen, um Hallo zu sagen.

PCP: Sorry, wir dachten, Du wärst zwischenzeitlich verstorben. Wie ist denn das Leben so nach »Leisure Suit Larry«?
Al: Wie kommst Du darauf, dass es nach Larry noch so etwas wie Leben gibt? Ehrlich gesagt, habe ich mich nach Larry in eine Art befristeten Vorruhestand begeben, zumindest solange, bis ich eingesehen hatte, dass ich fürs Golfspielen leider keinerlei Talent besitze. Danach spürte ich eine Internetfirma namens jacknabbit.com auf, und die hatten eine phantastische Geschäftsidee: in Echtzeit vollzogene Online-Geschäftsterminplanung. Und dort bin ich jetzt der Boss der technologischen Abteilung.

PCP: Hast Du immer noch etwas mit Spielen am Hut?
Al: Ich hatte mit jacknabbit. com so viel Arbeit am Hals, dass ich zum Spielen kaum noch Zeit hatte. Könnte sein, dass es derzeit einfach nicht allzu viele Spiele gibt, die mich interessieren würden. Und überhaupt, was ist nur aus Computerspielen geworden? Gab es irgendwelche Spiele in letzter Zeit, bei denen man herzhaft ablachen konnte?



JORDAN MECHNER

Meisterwerke: »Karateka«, »Prince of Persia«-Serie, »The Last Express«.

PCP: Wo hast Du gesteckt?
Jordan Mechner: Ich hab geheiratet, wurde Vater und begann in einer neuen Stadt eine neue Karriere.

PCP: In Interviews hattest Du öfter angedeutet, dass Dich die Filmemacherei sowie das Schreiben von Drehbüchern interessieren würde. Verfolgst Du diese Pläne noch?
Jordan: Ja, Ich betreibe das Drehbuchschreiben und Filmemachen derzeit sogar als Vollzeitjob – dass heißt, wenn man Grübeln und Pläneschmieden bereits als Filmemachen bezeichnen kann.

PCP: Wie lebt es sich nach Deinem letzten persischen Prinzen?
Jordan: Ich bin immer noch erstaunt, wie viele Leute sich noch an »Prince of Persia« und »Karateka« erinnern. Wahrscheinlich ist es so, dass die Leute, die früher diese Spiele mochten, heutzutage allesamt Karriere in der Computerindustrie gemacht haben.

PCP: Hast Du denn immer noch etwas mit Computerspielen am Hut? Falls die Antwort »Nein« lauten sollte, beabsichtigst Du irgendwann mal wieder ein Spiel zu machen?
Jordan: Das letzte Mal, als ich in einem Interview die Antwort »Niemals« gab, war, als mir die Frage gestellt wurde, ob ich beabsichtige, jemals ein »Prince of Persia 3D« zu machen. Aus diesem Grund halte ich mich ab sofort an die 007-Weisheit: »Sage niemals nie.«

PCP: Welchen Deiner realisierten Pläne dürfen wir demnächst bewundern?
Jordan: Gerade eben habe ich ein Drehbuch zu einem Kino-Schocker fertig gestellt.

Darüber hinaus bastle ich an einer Dokumentation über Chavez Ravine. Dabei handelt es sich um ein von Legenden umwobenes, ehemaliges Stadtviertel von Los Angeles, das in den 50er Jahren platt gemacht wurde, um Platz für ein riesiges Sportstadium zu schaffen.



ANDY HOLLIS

Meisterwerke: »Gunship«, »Longbow 2«, »Jane´s F-15« und viele weitere ...

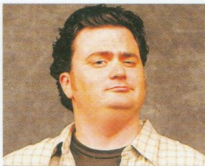
PCP: Was machst Du gerade?
Andy Hollis: Ich habe mich wieder mit EA Baltimore, das heißt mit einigen Leuten des alten »Jane´s«-Entwicklungsteams zusammengeschlossen, das übrigens vor vier Jahren von mir gegründet wurde. Wir arbeiten derzeit an der PC-Version eines sehr populären Sportspiels. Das passt übrigens sehr gut zu meinen privaten Lieblingssportarten und ergänzt sich optimal mit den Design-Erfahrungen, die ich durch meine Flugsimulationen erworben habe.


F-15 von Andy Hollis.

PCP: Flieger-Ass Andy Hollis macht ein Sportspiel?
Andy: Wenn Du wüsstest, um was für ein Spiel es sich handelt, würdest Du mich verstehen. Das Spiel besitzt unter seiner Haube eine Art Flugsimulations-Engine, nur fehlen halt die Flugzeuge und Raketen.

PCP: Wird überhaupt noch eine Flugsimulation entstehen, die den Namen Andy Hollis trägt?
Andy: Kann schon sein. Derzeit habe ich aber noch gar keine Zukunftspläne.

PCP: Wie siehst Du die Zukunft der Flugsimulationen?
Andy: Was traditionelle Kampf-Simulationen anbelangt, von denen wird es sicherlich immer weniger geben. All die Titel, die momentan auf dem Markt sind oder noch in der Entwicklung stecken, können eigentlich nur hoffen, dass baldmöglichst eine Flugsimulation erscheint, die dem Genre zu einem ähnlichen Höhenflug verhilft, wie ihn etwa »Command & Conquer« den Strategiespielen beschert hat.



TIM SCHAFER

Meisterwerke: Die »Monkey Island«-Serie, »Day of the Tentacle«, »Full Throttle«, »Grim Fandango«.

Schafers schwierigstes Projekt: Eine Kaffeemaschine.

PC Player: Was hast Du in letzter Zeit so getrieben?
Tim Schafer: Ich habe ein neues Entwicklungsstudio gegründet und das braucht halt seine Zeit. So mussten wir zum Beispiel eine Kaffeemaschine organisieren. Und an solch hochwichtigen Details ist schon so manche Firmengründung gescheitert.

PCP: Und was machst Du im Augenblick?
Tim: Ich versuche herauszubekommen, wie man diese Kaffeemaschine in Betrieb nimmt. Ein schwieriger Fall, denn leider stammt die Maschine samt der miserabel übersetzten Gebrauchsanweisung aus Südkorea. Sofern ich noch Zeit dazu finde, arbeite ich zudem daran, mit einem großen Publisher einen Vertrag abzuschließen.

PCP: Und was sind Deine Pläne für die nächste Zeit?
Tim: Erster Schritt: Die Vertragsunterzeichnung. Zweiter Schritt: Ein Spiel entwickeln. Dritter Schritt: Reichtum und Ehre.

PCP: Wie fühlt sich eigentlich das Urgestein Tim Schafer im 21. Jahrhundert?
Tim: Gute Frage. Ich besitze jetzt viele Dinge, von denen ich früher nicht mal zu träumen wagte: Meine eigene Firma, dichtes Kopfhaar nebst Bart und eine Dreamcast – ganz schön erschreckend, aber auch aufregend. **(PC Gamer/md)**


Tim Schafers »Monkey Island«-Serie gehört zu den edelsten Perlen der Adventure-Zunft.

BUGREPORT

Fehler gibt es immer wieder: Wir präsentieren Ihnen auch in dieser Ausgabe die wichtigsten Bugs und die Maßnahmen der Hersteller.

CRIMSON SKIES

In der aufregenden Flugsimulation von Microsoft haben Hobbypiloten auch auf flotten Rechnern Probleme mit der Geschwindigkeit. Grund dafür ist keine Grafik-Engine mit utopischen Systemanforderungen, sondern das Speichermanagement der Software. Ständig lagert das Spiel Daten auf die Festplatte aus, was zu äußerst langen Ladezeiten führt. Die Macher des Programms werkeln zurzeit an einem Patch, der neben diesem Problem auch noch die Stabilität verbessern und in den Mehrspieler-Missionen das Cheaten unterbinden soll. Zudem wird das Update auch noch die Audiowiedergabe überarbeiten, was auf älteren Soundkarten ohne Hardware-Beschleunigung noch einmal einen kleinen Geschwindigkeitsschub bringt.
www.crimsonskies.com



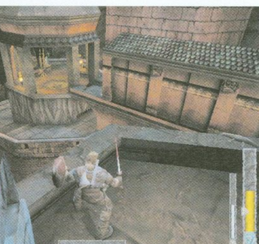
SUDDEN STRIKE

Da war man wohl ein Stück zu vorsichtig. Der Kopierschutz des Echtzeit-Strategiespiels »Sudden Strike« machte einigen älteren CD-Rom-Laufwerken schwer zu schaffen. Wenn Sie Pech hatten, gab das Programm keinen Mucks von sich. Der neue Patch auf unserer Heft-CD beseitigt dieses Problem. Falls Sie die CD-Autorun-Funktion abgeschaltet haben, wird diese nach der Installation des Patches wieder aktiviert.
www.cdv.de



RUNE

Haben da die Freizeit-Wikinger zu viel Met getrunken oder verstecken sich im Action-Adventure »Rune« doch ein paar Bugs? Unter mysteriösen Umständen verschwanden manchmal einige im Laufe des Spiels gesammelte Gegenstände einfach aus dem Inventar. Noch mehr Pech hatten einige Spieler, deren Hab und Gut sich beim Laden eines bestimmten Levels sogar komplett verabschiedete. Mit dem aktuellen Patch 1.01 sollte nun das Problem der Vergangenheit angehören. Nebenbei wurde die Glide-Unterstützung verbessert, so dass sich die Wikinger bei 3Dfx-Karten-Besitzer nun flotter bewegen.
www.humanhead.com


Mit dem aktuellen Patch zu Rune behalten Sie Ihre Ausrüstung im Inventar.

COSSACKS – EUROPEAN WARS

Unsere Redaktion stöhnte beim Test von »Cossacks« nicht gerade leise über den äußerst hohen Schwierigkeitsgrad im Spiel. Das Jammern drang wohl bis nach Karlsruhe zum Hersteller CDV vor, denn der veröffentlichte kürzlich einen Patch zum Echtzeit-Strategiespiel, der die Stärke der Feinde ein ganzes Stück heruntersetzt. Somit fällt der Zugang zum Spiel um einiges leichter aus.
www.cdv.de



GRAND PRIX 3

Auf einigen Force-Feedback-Lenkrädern versagte in »Grand Prix 3« die Kraftunterstützung. Mit dem aktuell erschienenen Patch 1.13 gibt es jetzt endlich die von Spielern sehnlichst erwartete Option. Und wenn die Hersteller schon mal einen Patch veröffentlichen, dann korrigieren oder verbessern sie auch andere Dinge im Spiel: So können Sie bei Eingabegeräten jetzt mehr Tasten belegen und auch die Steuerung der Fahrzeuge verfeinerten die Programmierer. Dafür reagieren die Fahrzeuge etwas empfindlicher, was sich besonders auf nassen Fahrbahnen zeigt. Schließlich enthielt die Umgebungsgrafik noch einen kleinen Feinschliff und wird nun etwas detaillierter dargestellt.
www.microprose.de

BALDUR'S GATE 2

Beim komplexen Rollenspiel »Baldur's Gate 2« von den Black Isle Studios kommt es auf manchen PC-Systemen zu gelegentlichen Abstürzen. Durch die 3D-Grafikkarten-Unterstützung sieht das Spiel zwar schöner aus, jedoch haben einige Karten Schwierigkeiten mit dem Programm, so dass Sie auf dieses zusätzliche Feature unter Umständen verzichten müssen. Warten wir ab, was Black Isle gegen diese Probleme unternehmen wird.
www.bg2.de



STAR TREK: KLINGON ACADEMY

Wer im Star-Trek-Universum mal die Bösen spielen wollte, hatte vielleicht kleine Probleme, wenn sein Raumschiff auf einer NVIDIA-Grafikkarte daher ritt. Der neue Patch 1.02 beseitigt die Grafikfehler und bringt noch zusätzliche Verbesserungen wie beispielsweise Force-Feedback-Unterstützung und Ruderkontrolle. Außerdem ist es von jetzt an nicht mehr möglich, bei Warp-Geschwindigkeit den Traktorstrahl einzusetzen.
www.interplay.com


Mit dem neuen Patch zu Klingon Academy besiegen Sie problemlos die unehrenhafte Enterprise.



ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES

Mit dem aktuellen Patch läuft die Vergnügungspark-Simulation nun auch unter Windows 2000. Außerdem beseitigt das neue Update das Problem der ausbleibenden Besucher, sobald die »Erforschung« von komplexeren Achterbahnen einen bestimmten Level erreicht hatte. **(dk)**
www.hasbrointeractive.com

Haben auch Sie in aktuellen Spielen einen Fehler entdeckt? Dann berichten Sie uns doch davon. Unsere Adresse:
Bugreport@pcplayer.de
oder per Post:

Future Verlag GmbH
Red. PC Player, Bugreport
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.

NACHSPIEL





Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Wir übergeben an dieser Stelle das Wort an unsere Leser, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller. Außerdem haben wir wieder eine Internet-Umfrage gemacht.

TESTER-MEINUNG



Stefan Seidel ist der weltgrößte Diablo-Fan oder zumindest in der engeren Auswahl. Von daher kein Wunder, dass er auch auf den zweiten Teil Stein und Bein schwört. Sein Hauptargument: die tolle Spielbarkeit des Vorgängers wurde mit berauschenden Videosequenzen und vielen neuen Waffen angereichert. Hinzu kam ein Mehrspieler-Modus, der ihn trotz heftiger Lags bis heute an den PC fesselt.

Roland war nicht ganz so glücklich, ihn störten vor allem die sehr schematischen 21 Quests und der überraschend geringe Umfang des zweiten Teils. Trotz der vier Kapitel sah Roland schon nach wenigen Tagen den Abspann. Aber auch Roland liebt die Internetfreundschaften des Battle.net, die bei Diablo 2 einen Großteil des Spielspaßes ausmachen. Für ihn ist das Spiel die ideale Einstiegsdroge in das Genre Rollenspiel, diese Sucht könne dann später mit komplexeren Programmen vertieft werden.

HÄNDLER

David Fioretti vom Spielefachgeschäft »PC Fun« lächelte, denn vom ersten Tag an verkaufte sich Diablo 2 wie warme Semmeln. Bis heute noch seien die Umsätze wesentlich besser als zum Beispiel bei »Command & Conquer 3«. Die Kunden waren auch alle zufrieden, sie hätten genau das bekommen, was sie wollten: gutes Hack-and-Slay. Nur zwei Probleme wurden immer wieder angesprochen. Zum einen scheint Diablo 2 mit den Grafikkarten von NVIDIA nicht gut zurechtzukommen und akzeptierte hier zunächst nur den Software-Modus ohne 3D-Unterstüzung. Mit dem Detonator-Treiber 3 wurde dieses Manko (auf www.nvidia.com)für gewöhnlich gelöst. Zum anderen wurde am Battle.net bemängelt, dass dieses ständig abstürze, die Klagen haben aber nachgelassen. Am meisten hat sich Fioretti über einige Kunden gewundert, die schon nach vier Wochen den Endgegner Diablo im höchsten Schwierigkeitsgrad besiegt hatten. Wie sie das vom Zeitaufwand her zu Stande brachten, ist ihm ein Rätsel.



Übel gelaunt: Die Amazone ist mit Abstand die unbeliebteste Spielfigur aus Diablo 2.

KURZBESCHREIBUNG

Diablo, der Fürst des Schreckens, wurde eigentlich am Ende des ersten Teils getötet, aber so leicht lässt sich ein Oberdämon nicht vom PC verbannen. Diesmal müssen Sie ihn mitsamt seiner zwei Brüder Mephisto und Baal bekämpfen, fünf grundverschiedene Helden dienen sich dazu an. In isometrischer Perspektive bewegen Sie Ihren Charakter durch vier Kapitel.

Typisch schon für Diablo 1 ist das simple Spielprinzip »erledige alles, was sich bewegt«, diese große Zugänglichkeit hat aber einen immensen Anteil am Erfolg. Neben den Charakterklassen sind die neuen Fertigkeitsbäume erwähnenswert, mit denen Sie die Spielfigur Ihren Wünschen entsprechend weiterentwickeln. Eine Spezialität von »Diablo 2« ist die Möglichkeit, es bis auf die Provider-Kosten umsonst im Battle.net, einer von Blizzard betriebenen Internet-HP, zu spielen.



Andariel, der weibliche Gegner des ersten Kapitels und außerdem ein strammer Dämon, ist selbst ohne Silikon beeindruckender als Pamela Anderson mit. An die Stacheln kann man sich gewöhnen.

HERSTELLER: HAVAS INTERACTIVE



PR-Leiter Leo Jackstädt von Havas Interactive musste sich am Telefon sehr anstrengen, um nicht ins Singen und Jubilieren zu geraten. Kein Wunder, bisher wurden im deutschsprachigen Raum circa 350 000 Exemplaren verkauft. Die Gründe für den Erfolg sieht er vor allem im Qualitätsanspruch von Blizzard. So würden dort ausschließlich Designer und Programmierer angestellt, die auch privat leidenschaftlich gerne spielen, bei anderen großen Entwicklern sei dies keineswegs selbstverständlich. Dadurch würde ein Auge für Details entwickelt, was sich positiv aufs Spiel auswirkt.

Die Vorwürfe einzelner Spieler, Diablo 2 enthalte zu wenig neue Ideen, kann er nicht nachvollziehen. Alleine schon die fünf neuen Charakterklassen seien so komplex, dass man mit Ihnen das Spiel mindestens zwanzig Mal neu angehen könne. Auch das Battle.net sei eine Leistung, die kein anderer Spielehersteller anbieten würde. Nach anfänglichen Problemen wurde die Serverzahl vervierfacht, bis zu 120 000 User seien in Hochzeiten gleichzeitig online. Jackstädt wies darauf hin, dass das Battle.net der Grund für die oft kritisierte, niedrige Auflösung von 640 mal 480 sei. Bei einer höheren Auflösung hätte Blizzard Probleme mit dem Map-Reload bekommen, denn die Menge an Daten, die für einen Karten-Abschnitt geladen werden muss, wäre fürs Internet sonst zu groß geworden. In der Folge hätte es ständige Nachladezeit gegeben.

LESER

Im Unterschied zu unserem Umfrageergebnis hatte circa ein Drittel aller Schreiber an Diablo 2 mehr zu tadeln als zu loben, was wieder einmal beweist, dass sich die schweigende Mehrheit der zufriedenen Kunden für gewöhnlich zurückhält. **Harald Rüdle** (E-Mail), der sich schon seit Wochen als Oberkritiker unter dem Namen »Dirty Harry« auf unserer Homepage hervortut, bemängelte insbesondere die schlechte Grafik, den geringen Umfang, das Speichersystem und die deutsche Übersetzung. »Diablo 2 ist für mich allerhöchstens ein mittelmäßiges Spiel. Positiv aufgefallen sind mir eigentlich nur die Zwischensequenzen und die Sammelleidenschaft nach seltenen Gegenständen.« Unterstützung erhält Harald unter anderem von **Daniel Buck** aus Essen: »Ich fand die technischen Neuerungen enttäuschend. Warum sah das Spiel unter einer Voodoo1-Karte um Welten besser aus als auf meiner GeForce? Sollte ich wieder Geld in den Sand (Silizium ist doch Sand, oder?) gesteckt haben?« **Phillip Kraut** (Hannover) wütete: »Das Magiesystem ist eine Katastrophe. Wer auch ziemlich ärgerlich war und sich nach unzähligen Versuchen als unüberwindbar entpuppte, war der Schmied in der Hölle, der mich jedes Mal mit einem einzigen Schlag ins Jenseits beförderte.«

Dennoch war die Gruppe der zufriedenen Kunden viel größer. **Christoph Neumann** aus Braunschweig meinte: »Mir hat Diablo 2 eigentlich recht gut gefallen. Eher so ein Spiel, bei dem man nach der Arbeit oder vor dem Schlafen gehen noch schnell eine Runde zocken kann, ohne sich erst um den aktuellen Handlungsstand Gedanken zu machen.« **Michael Brockhaus** (Hannover) äußerte sich ähnlich: »Für mich kein Action-Rollenspiel, sondern ein neues Genre: »Hack, Slay and Improve« (Charakter). Nichtsdestotrotz eines der besten Spiele 2000, bisher das beste, da ich »Baldur 2« noch nicht gespielt habe.«

Völlig euphorisch war **Michael Busch** aus Clausthal-Zellerfeld: »Seit ich Diablo 2 besitze (29.07.), habe ich nichts anderes mehr gespielt. Ob im Einzelspiel, im LAN mit meiner Freundin oder im Battle.net, es macht immer Spaß.« **Tjaard Schimmer-Mannl** (E-Mail) analysierte das Battle.net: »Diablo 2 ist mehr als nur ein Spiel, es ist schon fast eine Wirtschaftssimulation. Oft ertappe ich mich dabei, wie ich Stunden damit verbringe, einen Gegenstand gegen einen noch viel besseren zu tauschen. Wirklich auf den Nerv gehen mir Playerkiller und Leute, die nur Sachen geschenkt haben wollen, respektive einem nur zeigen, was für tolle Sachen sie haben, ohne eigentlich tauschen zu wollen.« **Harald Thiele** (Nürnberg) wunderte sich: »Es ist erstaunlich. Obwohl das Spielprinzip ziemlich anspruchslos ist, komme ich einfach nicht davon los. Die einzige Schwierigkeit, die ich mit dem Battle.net habe, sind die Onlinekosten. Ich habe das Gefühl, Diablo 2 spiele ich in fünf Jahren noch.« Und **Matthias Döring** (Rüscheid) hat ein ganz schlimmes Problem: »Ich bin zwar gegen die BPjS, aber könnte der Staat nicht vor kriminell guten Spielen schützen? Zum Beispiel durch ein Verbot der PC Player, falls das Wort Diablo 2 darin auftaucht? Ich brauche Schutz vor diesem Spiel. Helft mir!« **(uh)**

Leser-Charts

Man könnte sich beim spannungsarmen Verlauf dieser Hitparade fast schon langweilen.

Juli 2000	Platz	1
August 2000	Platz	1
September 2000	Platz	1
Oktober 2000	Platz	1

Chart-Erfolge

Ein standesgemäßer Einstieg. Anders als andere große Titel hält sich Diablo 2 aber auch nach vier Monaten noch sehr akzeptabel.

Juni 2000	Platz	1
Juli 2000	Platz	1
August 2000	Platz	2
September 2000	Platz	5
Oktober 2000	Platz	8

WERTUNG

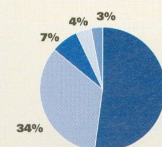
HERSTELLER: Blizzard/Havas Int.
GENRE: Action-Rollenspiel
Test in 8/2000
www.blizzard.de

PC PLAYER SPIELSPASS **90**



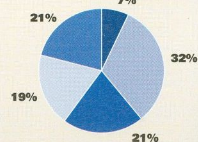
Die Hölle: so schön, so schaurig. Die Zwischensequenzen stellen mit das Beste dar, was momentan im Bereich Computeranimation angeboten wird.

Wir fragten nach Ihrer Meinung!



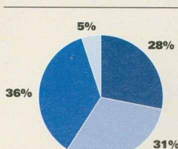
Wie lautet Ihr abschließendes Urteil über Diablo 2?

- 52% Ein sehr gutes Spiel.
- 34% Ein gutes Spiel.
- 7% Nur Durchschnitt.
- 4% Nicht so gut.
- 3% Ein richtig mieses Spiel.



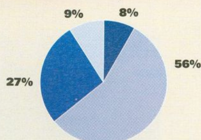
Welche Figur spielen Sie am liebsten?

- 7% Die Amazone
- 32% Den Paladin
- 21% Den Totenbeschwörer
- 19% Die Zauberin
- 21% Den Barbaren



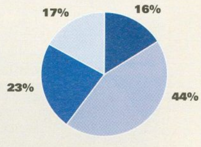
Haben Ihnen die Neuerungen ausgereicht?

- 28% Selbstverständlich.
- 31% Ja, mehr Neuerungen hätten das Spielprinzip nur unnötig verkompliziert.
- 36% Ich hätte mit mehr gerechnet.
- 5% Nein, ich bin enttäuscht.



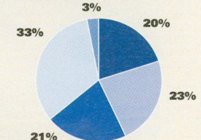
Hatten Sie auch nach dem dritten Patch (1.03) noch Battle.net-Probleme (Lags)?

- 8% Es lief sehr gut.
- 56% Schon zufrieden stellend.
- 27% Die Lags minderten den Spaß erheblich.
- 9% Immer wieder große Probleme. Sehr ärgerlich.



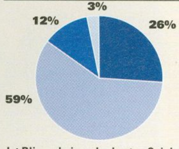
Werdem Sie sich die Zusatz-CD kaufen?

- 16% Ich träume schon jede Nacht von den neuen Charakterklassen.
- 44% Vermutlich schon.
- 23% Ich warte erst einmal die Wertung ab.
- 17% Nein, ich habe genug von Diablo 2.



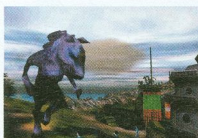
Welches Spiel ist besser? Diablo 2 oder Baldur's Gate 2?

- 20% Natürlich Diablo 2.
- 23% Selbstverständlich Baldur's Gate 2.
- 21% Ich finde beide Spiele gleich gut.
- 33% Baldur's Gate 2 ist noch zu neu. Ich kann die Frage nicht beantworten.
- 3% Ich mag beide Spiele nicht.



Ist Blizzard einer der besten Spielehersteller der Welt?

- 26% Natürlich.
- 59% Sie gehören zum engeren Kreis.
- 12% Früher einmal; jetzt reproduzieren sie nur noch alte Erfolge.
- 3% Nein.


Black & White


Desperados


Elder Scrolls: Morrowind


Quake 3: Team Arena


Die Siedler 4


Startopia

AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
Age of Sail 2	Talonsoft/Take 2 Interactive	Strategie	Januar 2001
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adventure	1. Quartal 2001
Anachronox	Ion Storm/Eidos Int.	Action-Rollenspiel	1. Quartal 2001
Anno 1503	Max Design/Infogrames	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 2001
Aquanox	Massive Dev./Ravensburger	Action	4. Quartal 2000
Battle Isle: Darkspace	Blue Byte Software	Action-Strategie	1. Quartal 2001
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	Februar 2001
Capitalism 2	Enlight Software/Ubi Soft	Wirtschaftssimulation	Mai 2001
Championship Motocross	THQ	Rennspiel	4. Quartal 2000
Clou 2, Der	Neo/THQ	Adventure	4. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Rennspiel	4. Quartal 2000
Comanche 4	Novalogic/Electronic Arts	Simulation	2. Quartal 2001
Command & Conquer: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	4. Quartal 2000
Commandos 2	Pyro Studios/Eidos Int.	Echtzeit-Strategie	März 2001
Descent 4	Parallax Studios/Interplay	3D-Action	4. Quartal 2000
Desperados	Spellbound/Infogrames	Strategie	4. Quartal 2000
Diablo 2 Expansion Set	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollenspiel	2. Quartal 2001
Dragon's Lair 3D	Blue Byte Software	Action-Strategie	1. Quartal 2001
Duke Nukem Forever	3D Realms/Infogrames	3D-Action	3. Quartal 2001
Elder Scrolls: Morrowind	Bethesda Softworks	Rollenspiel	Herbst 2001
Fallout Tactics	14° East/Interplay	Strategie	4. Quartal 2000
Fly 2001	Terminal Reality/Take 2 Int.	Flugsimulation	4. Quartal 2001
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	4. Quartal 2000
Galleon	Confounding Factor/Interplay	Action-Adventure	1. Quartal 2001
Gothic	Piranha Bytes/Egmont Int.	Action-Rollenspiel	1. Quartal 2001
Half-Life: Team Fortress 2	Valve Software/Havas Int.	Action	4. Quartal 2000
Halo	Bungie Software/Microsoft	Action	3. Quartal 2001
Hidden & Dangerous 2	Illusion Softworks/Take 2 Int.	Action-Strategie	3. Quartal 2001
Icewind Dale: The Heart of Winter	Black Isle/Interplay	Add-on	4. Quartal 2000
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	4. Quartal 2000
Mafia	Illusion Softworks/Take 2 Int.	Action	2. Quartal 2001
Max Payne	Remedy Ent./Take 2 Int.	Action	2. Quartal 2001
Mech Warrior 4	Fasa Interactive/Microsoft	Action	4. Quartal 2000
Need for Speed Motor City online	Electronic Arts	Rennspiel	1. Quartal 2001
Operation Flashpoint	Codemasters	Action-Adventure	April 2001
Patrizier 2, Der	Ascaron	Wirtschaftssimulation	4. Quartal 2000
Peace Makers	Masa/Ubi Soft	Strategie	1. Quartal 2001
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios/SSI	Rollenspiel	4. Quartal 2000
Pro Rally 2001	Ubi Soft	Rennspiel	4. Quartal 2000
Project IGI	Innerloop Studios/Eidos Int.	3D-Action	4. Quartal 2000
Quake 3: Team Arena	id Soft	3D-Shooter	1. Quartal 2001
Real Neverending Story, The	discreet monsters	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Serious Sam	Croteam/Take 2 Interactive	Action	2. Quartal 2001
Siedler 4, Die	Blue Byte Software	Strategie	4. Quartal 2000
Simon the Sorcerer 3D	Headfirst Prod./Hasbro Int.	Adventure	4. Quartal 2000
Sovereign	Ubi Soft	Strategie	4. Quartal 2001
ST DS9: The Fallen	Simon & Schuster Interactive	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Starfleet Command 2	14° East/Interplay	Action-Strategie	4. Quartal 2000
Startopia	Mucky Foot/Eidos Interactive	Strategie	4. Quartal 2000
Star Trek: Bridge Commander	Totally Games/Activision	SF-Simulation	2. Quartal 2001
Star Wars Episode 1: Obi-Wan	LucasArts/THQ	Action	1. Quartal 2001
Stupid Invaders	Ubi Soft	Adventure	Januar 2001
Summoner	Volition/THQ	Rollenspiel	4. Quartal 2000
The World is not enough	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2000
Tropico	Pop Top Software/Take 2 Int.	Strategie	März 2001
Turrican 3D	Rainbow Arts/THQ	Action	4. Quartal 2000
Ultima Online 2	Origin/Electronic Arts	Online-Rollenspiel	1. Quartal 2001
Völker 2, Die	JoWood Prod./Infogrames	Strategie	4. Quartal 2000
V.I.P.	Ubi Soft	Action-Adventure	Juni 2001
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strategie	4. Quartal 2000
Wizardry 8	Sir Tech	Rollenspiel	4. Quartal 2000

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.

DIE BELIEBTESTEN SPIELEHERSTELLER*

1 Blizzard
2 Bioware
3 Westwood
4 CDV
5 Microsoft

*Auswertung von knapp 1000 Leser-Mitmachkarten

ANACHRONOX


Drei Freunde sollt ihr sein ...


Auch ein Magier gehört zum Team.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Ion Storm/Eidos Inter.
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** März 2001
- **Internet:** www.anachronox.com
- **Besonderheiten:** Dreidimensionales Rollenspiel ■ Kampfsystem an Final-Fantasy-Reihe angelehnt ■ Sechs Planeten ■ Bis zu drei Teammitglieder

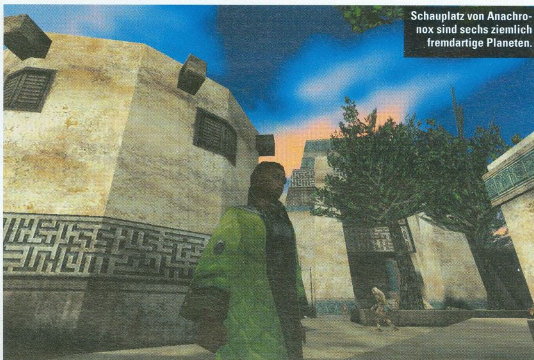
Ein rundenbasiertes Rollenspiel mit Quake-2-Engine gefällig? Mit diesem Zutaten-Mix will Ion Storm sowohl Hardcore-Fans als auch Neulinge für das Genre begeistern.

Nach dem leicht schiffbrüchigen Versuch, mit »Daikatana« das 3D-Shooter-Genre zu revolutionieren, versucht sich Ion Storm jetzt an einem SF-Rollenspiel namens »Anachronox«.

Und da Texaner niemals tiefstapeln, wollen es die Entwickler gleich mit der legendären »Final Fantasy«-Reihe aufnehmen.

Zumindest das bislang existierende Kampfsystem ist gnadenlos beim großen Vorbild abgekupfert – aber immerhin sind die Gefechte dadurch sehr klar und selbst für Einsteiger leicht zu bewältigen. Rundenweise schicken Sie Ihre Teammitglieder gegen die Monsterhorden und stampfen diese optisch höchst ansprechend in Grund und Boden. Und Gegner gibt es zuhauf auf den sechs von Ihnen zu besuchenden Planeten.

Ausgangspunkt ist eine Weltraumstation, von der aus Reisen in weit entfernte Ecken des Universums möglich sind. Für diese Trips wird die uralte Technologie einer noch älteren Rasse genutzt, die schon vor Äonen gemeinschaftlich den Löffel abgegeben hat. Sie heuern in der Rolle von Sylvester »Sly« Boots bei einem ältlichen Mann mit dem sympathischen Namen Grumpos als Leibwächter an – schließlich muss man selbst in der Zukunft seine Brötchen mit harter Währung bezahlen.


Schauplatz von Anachronox sind sechs ziemlich fremdartige Planeten.

»Die Idee entstand auf der Toilette.«


Ein kleiner Zauber und das Monster ist nicht mehr.

Das Ende ist nah

Gemeinsam unternehmen Sie einen Ausflug zu einem Planeten, der sich jedoch plötzlich in zwei Hälften zerlegt. Hinter diesem ungewöhnlichen Phänomen wittern Sie ein furchtbares Geheimnis von wahrlich galaktischer Bedeutung. Rasch schwant Ihnen, dass offenbar die Existenz des gesamten Universums auf dem Spiel steht – nur glaubt Ihnen niemand, fast niemand. Bis zu fünf weitere Charaktere werden nämlich ihre Hilfe anbieten, Sie sollen jedoch niemals mehr als drei Personen zur gleichen Zeit führen können. Jeder Begleiter verfügt natürlich über eigene Charakterwerte, hat individuelle Spezialfertigkeiten und sammelt kräftig Erfahrungspunkte.

Ein Roboter ermöglicht beispielsweise den Zugriff auf wichtige Datenbanken, andere pressen Informationen aus ahnungslosen Menschen heraus. Im Kampf kommen neben konventionellen Waffen auch die magischen Künste zum Einsatz, wobei jeder Spruch durch ansehnliche Animationen und Spezialeffekte dargestellt wird.

Zwar betrachten Sie Ihre Helden trotz 3D-Darstellung stets von außen, hinter den Kulissen sorgt jedoch tatsächlich eine kräftig aufgebohrte »Quake2 «-Engine für die flüssige Präsentation des Geschehens.

Kleine Mini-Actionspiele peppen den Spielverlauf auf - mal rasen Sie in einem Gleiter durch virtuelle Tunnel, mal tanzen Sie gegen Bezahlung in einer zweilichtigen Bar.

Insgesamt gibt es rund 100 verschiedene Schauplätze, worunter sich sowohl Lava-Höhlen als auch Wälder oder verschneite Ortschaften befinden. Eine elektronische Assistentin mit dem Rufnamen Fatima führt ständig Buch über die zu erledigenden Aufträge und aufgestöberte Informationsbrocken. Bis zum Erscheinen im Frühjahr sind noch einige Monate Feinschliff angesagt, dennoch ist eine Zusatz-CD bereits fest eingeplant, um die auf epische Ausmaße angelegte Hintergrundgeschichte weiterzuerzählen. Chefdesigner Tom Hall wurde übrigens laut eigener Aussage bei einem ausgiebigen Toilettenbesuch zu Anachronox inspiriert. Weitere Details dazu waren ihm nicht zu entlocken. **(tw)**

DIABLO 2 EXPANSION

Die Unterwelt wurde nicht richtig aufgeräumt, bitte nachsitzen im 5. Akt. Das Millionenheer der Diablo-2-Fans wetzt in Erwartung der Erweiterungs-CD vorfreudig die Mauspads. Wir haben frische Infos zu neuen Items und den Skills der Zusatzklassen.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Blizzard
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Internet:** www.blizzard.de/diablo2exp
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Besonderheiten:** Zwei zusätzliche Klassen mit 60 neuen Skills ■ Exklusive Items für alle sieben Klassen ■ 5. Akt führt Story mit 6 Missionen fort ■ Neue Implantate für gesockelte Ausrüstung





Links ist ein Barbaren-NPC mit einigen Imps beschäftigt. Unser Druide hält sich vornehm aus dem Nahkampf zurück und hetzt seine beschworenen Viecher (Wolf und Rabe) auf die Monster.

Blizzard-Veteran Bill Roper weiß, was Diablo-Spieler mögen. Bevor er uns in die neueste Version der Diablo-2-Expansion demonstriert, fasst er die wichtigsten Neuerungen zusammen: »Zwei herausfordernde Charakter-Klassen, einen 5. Akt mit sechs Missionen – und vor allem Items! Die Leute spielen Diablo 2, um an coole neue Sachen zu kommen.«

Wahre Worte. Eine deutsche Hausfrau am Wühltisch des Winterschlussverkaufs ist ein Waisenkind gegen wild entschlossene Diablo-Spieler auf der Suche nach einem raren Kettenhemd. Hektisches Mausklicken und befriedigtes Grunzen gehören seit letztem Sommer zum alltäglichen Geräuschteppich der PC-Player-Redaktion – und wir sind nicht allein. Die Sucht hat sich weltweit ausgebreitet, rund drei Millionen Mal wurde Diablo 2 inzwischen verkauft.

Haben Sie deshalb Verständnis dafür, wenn wir angesichts einer schnöden Erweiterungs-CD, die in technischer Hinsicht stagniert, leicht aus dem Häuschen geraten. Die (immer noch namenlose) Diablo-2-Expansion recycelt die betagte Sprite-Grafik des Hauptprogramms, inklusive der altertümlichen Auflösung von 640 mal 480 Pixel. Blizzard hat verlautbaren lassen, dass es sich dabei um das letzte 2D-Projekt der Firma handeln dürfte.

Exklusiv-Items für alle Klassen

Die Expansion soll auch neuen Spaß im Umgang mit alten Helden bringen. Bill Roper verspricht für jeden etwas, unabhängig von Klasse und Erfahrungsstufe: »Egal, ob du einen Level-1- oder Level-85-Charakter hast – du wirst reichlich neue Sachen finden«. Pro Klasse gibt es jetzt eine exklusive Ausrüstungssorte. Barbaren erfreuen sich einer eigenen Helm-Kollektion, Paladine setzen neue Super-Schilde ein und Amazonen tragen spezielle Handschuhe. Die Zauberin kann Orbs in einer Waffenhand tragen, um einen Bonus auf bestimmte Skills zu erhalten. Im Gegensatz zu Stäben sind Orbs keine Zweihänder und erlauben die zusätzliche Verwendung eines Schilds.

»Pro Klasse gibt es eine exklusive Ausrüstungssorte.«

Unser spezieller Freund, der Totenbeschwörer, verwendet dagegen neue Totems. Schrumpfkopf, Voodoo-Puppe und ähnliche liebenswerte Accessoires dienen als Schildersatz mit magischen Nebenwirkungen.Der Druide hat mit Pelz keine Probleme, er stärkt seine Fähigkeiten durch Fell-Kappen. Die Attentäterin bekommt mit den Claws eine handliche, schnelle Waffenklasse spendiert, die ganz auf ihre Nahkampfkünste zugeschnitten ist.

Mehr Sockel, kleinere Sets

Beliebter Volkssport unter Diablo-Fans ist das Sammeln von Juwelen und Totenköpfen, um gesockelte Ausrüstungsgegenstände magisch aufzuwerten. Dank der Expansion wird es auch andere Füllungen wie Runen geben, die Sie reinschrauben können. Durch Sockel-Erweiterungen gibt es mehr freie Slots, was vor allem für kleinere Gegenstände ganz neue Auf- →

SKILL-ANALYSE: DRUIDE



Übersicht

Die grüne Alternative im Lager der Magie-Experten lässt sich salopp als Mischung aus Zauberin und Totenbeschwörer charakterisieren. Damit nicht genug: Wenn er sich in ein Tier verwandelt, wird der Druide zum gefürchteten Nahkämpfer.



Elementar-Magie

Härter als eine Familienpackung Fisherman's Friend haucht Arctic Blast einfrierenden Eisatem auf die Gegner. Außerdem in Aktion gesehen: mehrere Twister-Windhosen und Volcano-Hügel, die sich aus dem Erdreich erheben und munter Feuer spucken. Alle Neune erlegen Sie mit dem Molten Boulder: Die riesige Lava-Kugel kullert langsam, aber sicher auf eine Gegnergruppe zu, drängt die Monster zurück und explodiert schließlich.



Beschwörungen

Geister, Tiere, Pflanzen – der Druide hat alles im Sortiment. Wer beim Gedanken an beschworenes Grünzeug kichert, hat noch nicht den Würgegriff der Plague Poppy gespürt. Das Killerkraut wandert unterirdisch hinter dem Druiden her, um mit einem herauspeitschenden Tentakel zuzuschlagen. Vines sorgen dafür, dass Ihre Gegner wie angewurzelt an einem Fleck stehen bleiben. Besonders lecker ist der Flora-Skill Cycle of Life: Er beschwört eine Pflanze, die herumliegende Leichen verputzt und dadurch dem Druiden Lebensenergie verschafft.

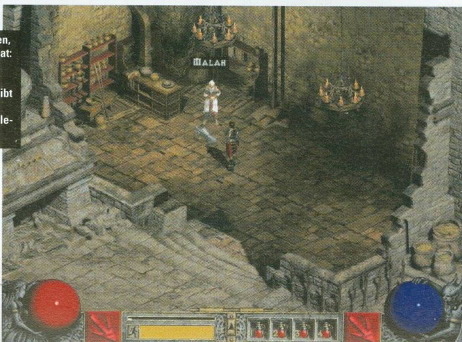
Der kleine Tierfreund beschwört den einen oder anderen flinken Raven. Etwas robuster sind die Fidos vom Wolfsrudel, während der große, starke Grizzly unerschütterlich Bärendienste leistet. Die Wirkung der Geister-Beschwörungen lassen sich entfernt mit den Paladin-Auras vergleichen. So verpasst Spirit Barbs dem Druiden und seinen Helfern einen Stachelschutz, durch den Angreifer automatisch geschädigt werden, wenn sie einen Treffer landen.



Gestaltwandlung

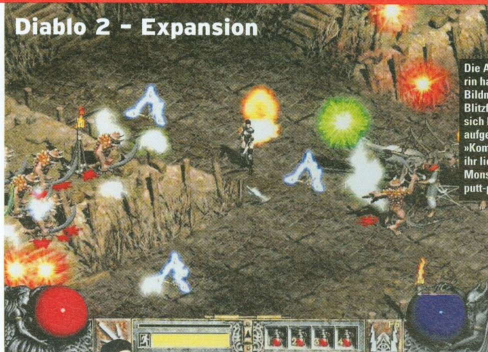
Nimmt der Druide die Form eines Tiers an, erhält er zwar enorme Kampf-Boni, kann aber seine anderen Skills nicht mehr einsetzen. Beschwören Sie deshalb zuerst das Begleit-Wolfsrudel, bevor Sie sich in einen Dire Wolf verwandeln. Fortgeschrittene Wandler schlüpfen in die Haut eines dicken Mammoth Bear.

Für die Momente im Leben, in denen man lieber ganz woanders wäre, empfehlen wir die Gestalt des Condor. Der Flattermann ist schwach, aber schnell und damit eine große Hilfe bei Erkundungen und Fluchtversuchen.



Erst mal sehen, was Malah hat: In der Hauptsiedlung des neuen Akts gibt es reichlich Shopping-Gelegenheiten.

Diablo 2 - Expansion



Die Attentäterin hat in der Bildmitte drei Blitzfallen um sich herum aufgebaut: »Kommt her, ihr lieben Monster, putt-putt-putt ...«



Ein Barbar ist der Attentäterin dabei behilflich, dieses Katapult fachmännisch zu zerlegen.

SKILL-ANALYSE: ATTENTÄTERIN



Übersicht

Die Attentäterin ist in erster Linie eine Kämpferin. Ähnlich dem Barbaren beherrscht sie eine Vielzahl von Skills, die für Zusatzschaden sorgen. Bei ihren Karate-Kicks bevorzugt sie leichte, unterstützende Waffen und greift zu listigen Fallen, um ganze Monsterhorden auf einen Schlag zu vernichten.

Martial-Arts

Ran an den Feind und feste drauf. In diesem Feld dominieren Skills wie Iron Fist, um die Wirkung der ausgeteilten Nahkampf-Prügel zu verstärken. Die Attentäterin beherrscht tödliche Tritte wie den Dreifach-Kick Dragon Tails und kann mit Tiger Force eine Doppelattacke ausführen. Iron Drain sorgt für Heilung, denn angerichteter Nahkampf-Schaden wird in eine Lebensenergie-Gutschrift umgewandelt. Für größere Gegnermengen empfehlen wir flächendeckende Kampfkünste wie den sich ausbreitenden Dragon Breath.

Schatten-Fertigkeiten

Klingt nach Diebeskunst, aber diese Skills entpuppen sich als psychische Zauber, die vor allem in Kombination mit gestellten Fallen sehr nützlich sind. Lure lockt Ihre Opfer an, Fist of Will bewirkt das Gegenteil und schubst die Monster zurück (idealerweise in eine Falle ... siehe unten). In diese Kategorie fallen auch schlichte Schadenszauber wie der Psychic Hammer, gegen den es keine Resistenzen gibt – Widerstand ist zwecklos.

Fallen

All die Lock- und Schubs-Skills kommen richtig zur Geltung, wenn die Attentäterin vorher eine Falle aufgebaut hat, die durch Monsterpräsenz zuschnappt. Beruhigend: Sie kann sich nicht selbst verletzen, wenn sie durch eigene Fallen trampelt. Neben den Selbstauslösern in verschiedenen Geschmacksrichtungen (Blitze, Gift, etc.) gibt es auch Geschütze wie Fire Sentry, die selbstständig alle Gegner in Reichweite beschießen. Sehr schnittig sieht der Blade Sentinel aus, ein stets geschärftes Mini-Geschoss, das sogar um Ecken schwirrt.

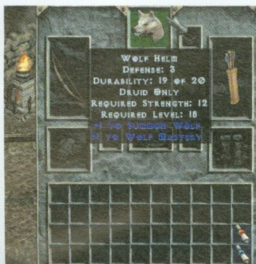
→ rüst-Perspektiven eröffnet. Außerdem soll es auch magische Gegenstände geben, die mit Sockeln ausgestattet sind.

Überarbeitet wird das Konzept der Ausrüstungs-Sets. Bislang war es eine sehr langwierige Angelegenheit, wirklich alle weit verstreuten Teile eines Sets zu ergattern. Da man in der Zwischenzeit oft bessere Einzelware fand, lohnte sich die Sammelei in Diablo 2 kaum. Die Expansion beschert uns neue, kleinere Sets, bei denen schon die Verwendung von zwei verwandten Ausrüstungsteilen manierliche Boni beschert. Neu sind auch Items, die alle Fertigkeiten innerhalb einer Skill-Gruppe bescheren, beispielsweise +1 auf alle Kriegsschreie des Barbaren.

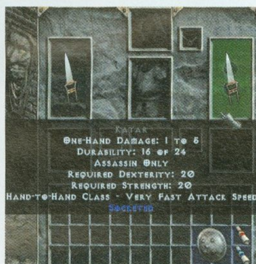
2 mal 30 neue Skills

Vor allem sind wir scharf darauf, Attentäterin (Assassin) und Druiden (Druid) auszuprobieren. Die beiden neuen Charakter-Klassen haben jeweils 30 neue, zum Teil sehr interessante Fähigkeiten. Die Attentäterin erinnert entfernt an den Paladin, ist aber stärker im Kampf gegen große Gegnergruppen. Ihre Skill-Schwerpunkte sind die Felder Martial-Arts, Schatten-Fertigkeiten und Fallen. Also eine zwei Waffen gleichzeitig schwingende Kung-Fu-Maid, die arglose Monster in tödliche Fallen lockt. Klingt ganz nach der Frau unserer Träume, aber der Druide dürfte sogar noch einen Zacken cooler ausfallen. Dieser Naturbursche beherrscht die Fachgebiete Elementar-Magie, Gestaltwandlung und Beschwörung. Von Helfern umgeben, kann er sich selbst in ein Tier verwandeln, erhält dabei mächtige Angriffs-Boni und wird zum formidablen Nahkämpfer. Mehr zu den konkreten Skills der neuen Klassen in den beiden Analyse-Kästen.

Der neue fünfte Akt schließt nahtlos an die Geschehnisse von Diablo 2 an. Nach Installation der Expansion quatscht Tyreal Ihren Helden an: Im Barbaren-Hochland gehen unheimliche Dinge vor, könnten Sie mal nach dem rechten sehen? Kaum schreitet man durch das von Tyreal aktivierte Portal, steht man auch schon in der Barbaren-Stadt Harrogath – willkommen in der Verlängerung. Höllen-Führungskraft Baal will hier das Werk seines Kompagnons Diablo vollenden und den Weltenstein bergen, der von Barbaren bewacht wird. Die Komplexität des sechs Missionen umfassenden neuen Kapitels vergleicht Blizzard mit dem dritten Akt des Hauptprogramms.



Fellkappen sind exklusive Duiden-Items. Dieser flauschige Ohrenwärmer verbessert die Fertigkeiten »Wolf-Beschwörung« und »Wolf-Beherrschung«.



Katars sind der Attentäterin vorbehalten. Sie kann zwei dieser flinken Piekser gleichzeitig einsetzen (Monster schnetzeln, Spargel schälen, etc.).

Im Barbaren-Hochland ist die Hölle los

»Wir wollen Dir das Gefühl geben, dass Du ein Kriegsgebiet betrittst«, beschreibt Bill Roper die Stimmung im neuen Akt. Und in der Tat, kaum stecken wir unsere frisch gepuderte Heldennase aus der Stadt heraus, tobt auch schon das pralle Leben. Katapultgeschosse fliegen uns links und rechts um die Ohren, einzelne Barbarenkrieger prügeln sich mit Höllenkreaturen. Wir helfen bei Gruppenkeilereien, zerhacken Barrikaden zu Kleinholz und retten einen freundlichen NPC aus der Gefangenschaft. Zum munteren Treiben passen die neuen Mega-Monster, über die wir bereits in Ausgabe 11/2000 berichteten. Zu den Höllen-Touristen im Hochland gehören wiederauferstehende Untote, peitschende Aufseher und explodierende Kamikaze-Knilche.



Sie müssen das Diablo-2-Hauptprogramm durchgespielt haben, um mit einem Charakter den fünften Akt betreten zu dürfen. Wer einen Druiden oder eine Attentäterin aufbauen will, kommt also nicht drum herum, zunächst die vier ersten Akte zu absolvieren. Klingt umständlich, macht aber Sinn, denn das neue Kapitel bietet eine erhebliche Steigerung in Sachen Grauen, Gefahren und Gegnergüte. Level-1-Greenhorns hätten hier nicht den Hauch einer Chance.

Hausgemachte Erweiterung

Neben Extra-Akt, Zusatz-Klassen und vielen schönen neuen Items verspricht die Expansion allerlei Detailkram: eine größere Schatztruhe zur Ausrüstungs-Hortung, weitere Rezepte für den Horadrim-Würfel, frische Schreine und zwei neue, hochwertige Videosequenzen. Solche Verbesserungen sollen sich nicht nur auf den fünften Akt auswirken, sondern auch vorhandene Spielstände mit alten Charakteren peppen. Auch wenn die Grafik-Engine von Jahr zu Jahr angestaubter wirkt, sind wir guter Hoffnung, dass der Diablo-2-Nachschlag an den Spielspaß des Hauptprogramms anknüpfen kann. Die Erweiterung ist nämlich ein Blizzard-Eigengewächs, während das 1997 erschienene Diablo-Add-on »Hellfire« von einem anderen Programmierteam stammte (und entsprechend mittelprächtig war).

Bei Diablo 2 lässt man nichts anbrennen und will den Fans ähnlich hochwertige Zusatz-CDs servieren, wie sie »Starcraft«-Spielern in Form von »Brood Wars« vergönnt war. **(hl)**

Blizzard intern: Interview mit Bill Roper

PC Player: Bill, warum dauert es bei Blizzard so ewig lange, bis die Spiele fertig werden?

Bill Roper: Das, was wir machen wollen und was die Leute gerne spielen, scheint immer komplexer zu werden. Ursprünglich sollte Diablo 2 vier Mal so groß wie sein Vorgänger sein, letztendlich ist es sieben bis acht Mal so umfangreich geworden. »Warcraft 2« haben wir in elf Monaten gemacht, Starcraft dauerte zwei Jahre und drei Monate und Diablo 2 hat gut dreieinhalb Jahre gebraucht. Die Spiele werden einfach größer und größer, deshalb benötigen sie so viel Zeit.

In Zukunft werden wir wohl Firmen mit etwas kürzeren Entwicklungszyklen sehen. Bekommt man dann 200 Stunden Gameplay aus einem Spiel heraus? Nein, wahrscheinlich nicht. Konsolen-Spieler haben kein Problem damit, wenn sie sich ein Spiel kaufen, 20 oder 30 Stunden Spaß haben und dann damit durch sind. PC-Spieler würden sich gleich betrogen fühlen.



»Meins!« – Blizzard-Produzent Bill Roper hütet energisch das Computer-Köfferchen mit der aktuellen Entwicklungsversion der Diablo-2-Expansion.

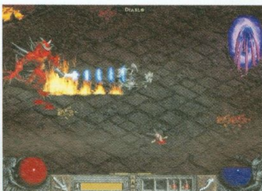
PCP: Durch die lange Entwicklungszeit von Diablo 2 hatte sich natürlich eine gewisse Erwartungshaltung bezüglich der Grafiktechnik aufgebaut ...

Bill: Als Diablo 2 veröffentlicht wurde hieß es oft: »He, GeForce 2 und Voodoo 5 sind gerade herausgekommen, warum unterstützt ihr das nicht?«. Nun, als wir vor vier Jahren mit dem Spiel anfingen oder vor zwei Jahren mittendrin steckten, waren diese Technologien noch nicht mal geplant.

Ist Diablo 2 das technisch fortschrittlichste Programm, das ich jemals gespielt habe? Nein, ist es nicht. Aber wir wollen die beste einnehmende, spaßige Spielerfahrung bieten. Einige Firmen machen Titel, die technisch unglaublich fortgeschritten sind, aber es steckt nicht viel Spiel drin.

PCP: Steht Blizzard unter dem Druck, seine enorm erfolgreichen Serien ständig fortzusetzen?

Bill: Die Frage ist immer: »Was macht für uns Sinn?«. Die Entstehungsgeschichte von Starcraft ist ein Paradebeispiel. Jeder sagte uns damals »He, warum macht ihr nicht ein weiteres Warcraft?«. Ganz einfach: Weil die Team-Mitglieder seinerzeit Warcraft-mäßig ausgebrannt waren. Sie liebten die Welt und die Charaktere, wollten aber damals etwas völlig Neues machen, ein Science-Fiction-Spiel, aus dem schließlich Starcraft wurde. Es hängt wirklich davon ab, wohin das Team von seinen kreativen Säften getrieben wird. Ich bin mir sicher, dass solche Fragen gerade durch die Köpfe bei den Diablo-2-Entwicklern Blizzard North gehen: »Hey, wollen wir als Nächstes etwas völlig anderes machen, als das Diablo-Universum fortzuführen?«



»Ist Diablo 2 das technisch fortschrittlichste Programm, das ich jemals gespielt habe? Nein, ist es nicht.«

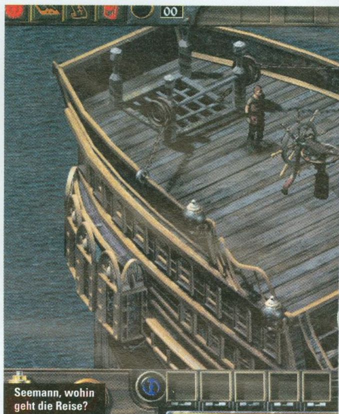
PCP: Wie beurteilst Du die derzeitige Aufbruchstimmung bei neuen Videospiel-Systemen wie PlayStation 2 oder Xbox? Einige Pessimisten sehen das Ende der PC-Spieleära dämmern.

Bill: Ach, das wurde doch schon vor vier, fünf Jahren gesagt, als PlayStation und Nintendo 64 herauskamen: »Das ist das Ende des PCs, hier kommen die Next-Generation-Konsolen. Die können alles was der PC drauf hat und noch mehr«. Dann gingen zwei Jahre vorüber und der PC hatte wieder den technischen Vorsprung. Er ist erweiterbar und ändert sich ständig, das ist zugleich Fluch und Segen der PC-Entwicklung.

Der PC-Markt wird es spüren, dass gerade viele Programmierteams auf den Zug der neuen Konsolen wie PlayStation 2, Xbox oder Gamecube aufspringen wollen. Aber es ist keinesfalls das Ende des PC-Spielemarkts. Man kann nicht sagen, dass er im Sterben liegt, wenn unser jüngster PC-Titel das erfolgreichste Spiel der Blizzard-Geschichte ist.

ARCANUM

OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA


Seemann, wohin geht die Reise?

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Troika Games/Sierra
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.sierrastudios.com/games/arcanum

- **Besonderheiten:** Unglaublich detaillierte Charakter-Erstellung und -Entwicklung ▪ Sehr episches, eher nonlineares Spiel ▪ Viele interessante Nebenquests ▪ Fähigkeiten und Zaubersprüche en masse ▪ Kampfsystem rundenweise oder Echtzeit

Schon bei einer Präsentation im Spätsommer wirkte das neue Rollenspiel von Sierra äußerst beeindruckend – jetzt ereilte uns eine erste spielbare Demo ...

Wirklich, selbst uns Berufsspieler freut es immer wieder, wenn wir in einen brandneuen Titel hineinriechen dürfen, der zu den schönsten Hoffnungen Anlass gibt.

Ein solcher ist das kommende Rollenspiel von Sierra, wie sich jetzt immer klarer herausschält. Obwohl doch Sierra mit diesem Genre in den letzten Jahren kein besonders glückliches Händchen hatte (man denke nur an »Return to Krondor« oder, viel schlimmer noch, »Betrayal in Antara«, schauder). Nun aber wird alles anders, denn es zahlt sich offenbar aus, dass mit den »Fallout«-Vätern Leute beauftragt wurden, die etwas von der Materie verstehen.

Der Spielcharakter

Am Beispiel der Charaktererstellung sei einmal etwas näher erläutert, warum uns das Spiel so fasziniert. Im Grunde geht es dabei um Variabilität – es soll sichergestellt werden, dass jeder so spielen kann, wie es ihm am besten passt.

Diejenigen, die etwa gern und lange an ihrem Helden herumbosseln möchten, können das hier nach Herzenslust tun. Es gibt nämlich neben den üblichen (Fantasy-) Rassen nicht nur acht grundsätzliche Werte wie beispielsweise Konstitution oder Intelligenz, nein, da wären auch noch 16 Fertigkeiten aus den Bereichen Waffenkunde, Dieberei, Menschenkenntnis und Technologie.



Mit Magie lässt sich schon einiges ausrichten – man beachte die Zauber-Quickslots am unteren Bildschirmrand.

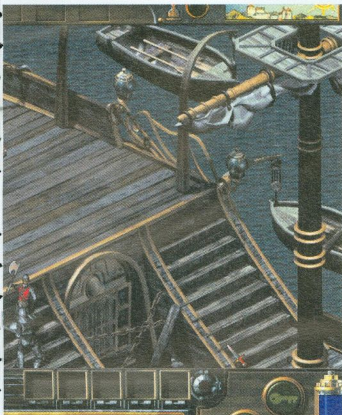
Aber das ist erst der Anfang, denn je nach den Schwerpunkten, die Sie bei der Gestaltung Ihrer Figur setzen wollen, stehen Ihnen noch 56 wissenschaftliche Fähigkeiten (von der Kräuterkunde bis zur Physik) oder 80 Zaubersprüche aus 16 Disziplinen zur Verfügung. Natürlich können Sie sich auch aus beiden Bereichen bedienen. Ja, wenn Sie möchten, dürfen Sie Ihrem »Baby« aus den eingebauten Lebensläufen sogar eine Vergangenheit verpassen, die ihn mit ein paar zusätzlichen Boni oder Mali versorgt. Und selbst wenn es anfangs gar nicht so viele Punkte zum Verteilen gibt, kann man also Stunden über Stunden allein damit zubringen, die Möglichkeiten zu sortieren und gegeneinander abzuwägen.

Es gibt nichts, was Sie mehr hassen? Sie möchten am liebsten gar nichts mit dieser Fummelei zu tun haben? Kein Problem, denn zum einen stehen Ihnen etliche vorgefertigte Charaktere zur Verfügung, zum anderen kann die weitere Entwicklung während des Spiels einer Automatik übertragen werden. In diesem Falle wählen Sie aus einer monstermäßig langen und mächtig detaillierten Liste die Profession, die Ihnen am meisten zusagt – sei es nun Luft-Elementarzauberer, Nahkämpfer, Waffentechniker oder einer der circa 40 anderen Jobs.

Bei jedem Level-Anstieg verteilt die KI nun alle Erfahrungspunkte nach eigenem Gusto und entsprechend des gewählten Berufs auf die verschiedenen Möglichkeiten. Und soweit wir es bei der Vorabversion verfolgen konnten, funktioniert das auch ziemlich gut.

Worum geht es?

Die Sache mit der Technik und der Magie hat übrigens noch einen tieferen Hintergrund: Die Welt »Arcanum« erlebt erst seit relativ kurzer Zeit diesen Zwiespalt. Klar, denn früher gab es keine nennenswerten technischen Apparate, und auch »heute« geht das Niveau der Erfindungen kaum über die Dampfmaschine hinaus, wenngleich ein paar wirklich merkwürdige Dinge - wie etwa Intelligenzkappen - dabei sind.





Sind Sie ein Magier ...



... oder ein Zahnrad-Junkie? Das ist hier die Frage!

Nun verhält es sich so, dass man entweder der einen oder der anderen Richtung zuneigen kann, was den Umgang mit den jeweils anderen Instrumenten erheblich erschwert. Jemand, der hauptsächlich über magische Fähigkeiten verfügt, kann zwar auch ein Schießeisen handhaben, muss aber damit rechnen, auf diese Weise keinen großen Erfolg verbuchen zu können. Vermutlich schießt er eh immer daneben, oder die Waffe explodiert ihm gar in der Hand.

Besser haben es da schon die Leute, die auf eine ausgeglichene Entwicklung beider Bereiche achten. Obwohl – haben sie es wirklich besser? Sie müssen sich nämlich damit abfinden, dass sie weder hier noch dort je zu den wirklichen Experten zählen, denn die positiven Wirkungen der Spezialisierung erlebt man eben nicht als Hans-Dampf-in-allen-Gassen.

So oder so fallen Sie als Spieler zu Beginn einem Zeppelinabsturz zum Opfer. Nein, ein Unfall war das nicht, denn die schwebende Zigarre wurde abgeschossen. Als einziger Überlebender der Katastrophe stehen Sie zunächst einmal recht hilflos herum, bis sie unter den zerschmetterten Passagieren auf einen Halbling stoßen, der Ihnen mit letzten Kräften einen seltsamen Ring übereignet – mit der Maßgabe, diesen an einen Verwandten weiterzuleiten. Doch wie sich bald zeigt, ist das Kleinod mehr als ein bloßes Familienerbstück. In einer nahe der Absturzstelle gelegenen Stadt wimmelt es nur so von Leuten, die Ihnen seltsame Fragen stellen und unter Vorspiegelung falscher Tatsachen an den Ring gelangen wollen.

Zum Glück stoßen Sie gleich anfangs auf einen ortskundigen Priester als Führer. Seltsam daran ist bloß, dass der Bursche Sie für die Reinkarnation einer Gottheit hält. Noch viel seltsamer, dass sein Oberbischof die Stadt fluchtartig verlassen hat, da ihm anscheinend Meuchelmörder auf den Fersen waren. Was geht hier nur ab?

Tja, das werden Sie schon selbst herausfinden müssen, wenn Sie nach Erledigung etlicher Nebenquests einige kräftige Helfer anheuern (Halb-Orks und dergleichen bewähren sich da recht gut), um dem verschwundenen Geistlichen zu folgen. In Anbetracht des düsteren Gestammels, das der verblichene Halbling von sich gab, bevor er das Zeitliche segnete, lässt sich aber schon erahnen, dass es hier um weit mehr geht als bloß um einen Akt simpler Piraterie oder um die Jagd nach einem wertvollen Juwel ...

So spielt es sich

Auf den ersten Blick erinnert die Grafik stark an »Diablo 2« (hier vor allem an den ersten Akt), allerdings ruckelt sie momentan noch recht stark, wenn man das Spiel auf kleineren P-II-Rechnern laufen lässt. Generell läuft alles in Echtzeit ab, Sie können die Kämpfe optional aber auch rundenbasiert ablaufen lassen – oder sie einer Automatik überlassen.

In jedem Fall steuern Sie immer nur ihren eigenen Helden. Die Reisebegleiter stellen nämlich keine Party im engeren Sinne dar – Sie können zwar auf ihr Inventar zugreifen und ihnen auch einfache Aufträge im Stile von »Heile mich« oder »Warte hier auf mich« erteilen, aber Bewegung und Kampf regeln die Jungs in eigener Verantwortung.

Aracanum steuert sich über recht viele Buttons, so dass die Handhabung erst einmal gelernt sein will. Dafür sind aber auch ein paar äußerst praktische Funktionen wie etwa der Inventar-Aufräumer oder die Reiseziel-Einstellung auf der Karte mit dabei. Im Übrigen gehört das Spiel zu den atmosphärischen Schwergewichten à la »Planescape: Torment« oder »Baldur's Gate 2« – will sagen, es basiert nicht zuletzt auf umfangreichen und wundervoll modellierten Gesprächen. **(jn)**



Ein Blick ins Inventar – der Aufräumer-Knopf ganz rechts sorgt für optimale Platzausnutzung.



Das Zimmer ist leer, Ihr Kontaktmann scheint verschwunden. Hm ...



Auch heute früh wurden wieder schwere Unruhen in Baumhausen gemeldet.



Dass die Welt das noch erleben darf: Westwood bringt einen echten Nachfolger zum Klassiker »Dune 2« – und zwar komplett dreidimensional!

EMPEROR BATTLE FOR DUNE



Wie immer bei Westwood-Spielen finden Sie auch hier mit realen Schauspielern gefilmte Zwischensequenzen, ...

... die durch aufwändig gerenderte Szenen ergänzt werden.

Einer der unbestrittenen Evergreens der Science-Fiction-Literatur ist nach wie vor Frank Herberts »Wüstenplanet« mit all seinen Nachfolge-Romanen, die Tausende von Jahren umspannen. Fans erinnern sich außerdem auch an David Lynchs Verfilmung aus dem Jahre 1984.

Der Streifen mit Kyle McLachlan, Sean Young sowie Patrick Stewart, Sting und Jürgen Prochnow in Nebenrollen floppte jedoch und erlangte nie den Kultstatus etwa des »Blade Runners«, der bei der Uraufführung Anfang der Achtziger in den Kinos ebenfalls wenig erfolgreich war. Daneben erschienen Anfang der 90er zwei Computerspiele; das erste von Cryo war ein Strategie-Adventure, das jedoch nur hartgesottene Anhänger der Story begeistern konnte. Westwoods Beitrag 1992 hingegen läutete eine neue Ära im Strategie-Genre ein, erfand sogar eine ganz neue Gattung Strategie-Spiel.

Wir erinnern uns: Das Haus Atreides hatte die Schlacht um den Wüstenplaneten Arrakis nach den Geschehnissen in »Dune 2« beziehungsweise »Dune 2000« für sich entschieden und kontrolliert den Fluss der Spice-Melange, ein Gewürz, das erst den interstellaren Raumflug möglich macht. Doch dann stirbt der Imperator – und im danach ausbrechenden Chaos überlegen sich die Häuser Harkonnen und Ordos erneut, wie viel schöner es doch wäre, nicht auf Atreides angewiesen zu sein. Die Abhängigkeit von der Raumfahrer-Gilde nervt schon genug, warum also auch noch auf das Gewürz verzichten?

Ich seh' in 3D

Sofort ersichtliche Neuerung: die dreidimensionale Darstellung. Produzent Chris Longpre erklärt uns dazu: »Wir haben dazugelernt und doppelt so viel in einem Monat geschafft. Es gab also eine totale Veränderung der Spieloptik verglichen damit, wie sie vor sechs Monaten ausgesehen hat.«

Westwoods hauptsächliches Augenmerk liegt darauf, dass die 3D-Ansicht einen echten strategischen Sinn haben soll, anstelle nur hübsch auszusehen. Nach Willen der Designer soll »Alarmstufe Rot 2« das letzte 2D-Strategiespiel von Westwood gewesen sein. Welchen Eindruck »Emperor« in Bewegung macht, können Sie übrigens selbst anhand des Videos auf unserer Cover-CD feststellen. Auch wenn es sicherlich noch ein Jahr dauert bis der Titel in die Geschäfte kommt, so glaubt Chris, dass sich der Look kaum noch verändern wird.

Wie üblich lässt sich die Kamera schwenken und zoomen; dabei sollen Sie aber nicht bis direkt vor eine Einheit heranfahren können wie etwa bei »Dark Reign 2«. Das mag zwar laut den Programmierern hübsch aussehen, einen praktischen Nutzen hat es jedoch nicht, also verzichten sie darauf.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Intelligent Games/ Westwood Studios
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 4. Quartal 2001
- **Internet:** www.westwood.com, www.igl.co.uk

Besonderheiten: Erstes Westwood-Strategical in 3D ■ Bekanntes Szenario ■ Ein »echter« Nachfolger zum Ur-Opa der Echtzeit-Strategie ■ Nicht-lineare Kampagne ■ 33 Gebiete ■ Fünf Planeten ■ Bis zu 100 Schlachten ■ Bündnisse mit bis zu zwei Unterhäusern



Noch immer ist kein Kraut gegen gut vorgetragene Luftangriffe gewachsen. Möglichst bald sollten Sie sich um eine fähige Luftabwehr kümmern.

Volles Risiko

Auch die Missionsstruktur hat Entwickler Intelligent Games, die für Westwood schon Dune 2000 gebastelt haben, völlig neu gestaltet. Der Konflikt beschränkt die drei bekannten Parteien Atreides, Harkonnen und Ordos nämlich nicht auf Arrakis, nein, er wird auch auf die drei Heimatwelten der Teilnehmer getragen. Wie wir aus dem Film wissen, ist Caladan, Heimat der Atreiden, eine grüne Welt, während die Ordos auf Sigma Draconis 4 üble Kälte ertragen müssen. Der Mutterplanet der Harkonnen Giedi Prime hingegen spiegelt die Gesinnung seiner Bewohner wieder: Umweltzerstörung, verseuchte Gebiete und kaum atembare Luft machen aus dieser Welt nicht gerade ein Ferienparadies. Um den Einsatz von ein paar Gasgranaten und Atombomben muss man sich hier weniger sorgen.

Ein weiterer, noch unbekannter Planet hält ebenfalls Einzug als Kriegsschauplatz. Angeblich handelt es sich dabei um die Heimat- →

» Die 3D-Ansicht soll nicht nur schön aussehen, sondern auch strategischen Sinn haben.«

Emperor Battle for Dune

HAUS ATREIDES

Sogar einige Gebäude und Einheiten sind uns schon bekannt.

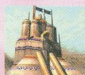
BAUTEN



Baracken
In den Baracken des Fürsten werden Truppen ausgebildet. Später kommen noch Ingenieure dazu.



Geschützturm
Bemannt mit einem Schützen samt leichter Kanone findet man sie gern an den Terraingrenzen.



Palast
Im Palast werden Holographien samt sehr niedrigen Tönen erzeugt, die gegnerische Truppen demoralisieren.



Hangar
In diesen gut gepanzerten Hallen werden Aufklärer und Kampfflieger produziert.

EINHEITEN



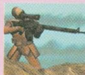
Trike
Schnelle, leicht bewaffnete Einheiten, die der Aufklärung und kleinen Nadelstichen dienen.



Minotaurus
Dieser Walker ist mit vier schweren Geschützen bestückt und gilt als wandelnde Artillerie-Plattform.



Ornithopter
Der Flieger-Klassiker aus dem Roman. Leicht bewaffnet, schnell und sehr beweglich.



Scharfschütze
Dieser Infanterist kämpft bevorzugt aus großer Entfernung gegen andere Fußsoldaten.



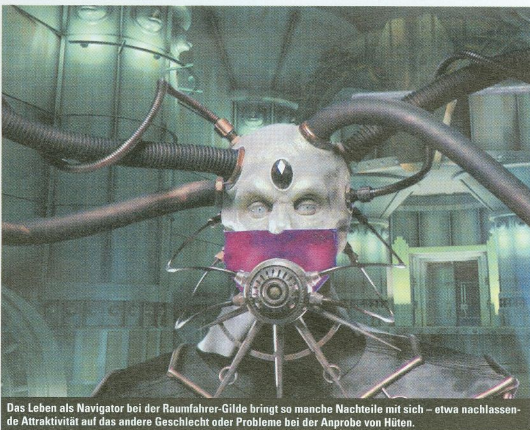
Gebäude explodieren mit schicken Effekten und beschädigen auch ihr Umfeld.



Die Harkonnen haben doch eine etwas andere Vorstellungen von anziehendem Äußeren.

→ welt der Sardaukar. Insgesamt trifft man sich zum Stelldichein auf 33 Schlachtfeldern, darunter sogar die gigantischen Raumschiffe der Gilde. Der Clou dabei ist allerdings, dass der Verlauf der Kämpfe nicht vorgegeben ist – konnten Sie bei den bisherigen »Command & Conquer«-Titeln zuweilen zwischen zwei Einsätzen auswählen, steht Ihnen das nun völlig frei. Dabei sollten Sie darauf achten, wie viele feindliche Territorien an dasjenige grenzen, welches Sie angreifen wollen. Danach richtet sich nämlich die Menge an Nachschub, die während des Gefechts nachrückt. Das sollen alle acht Minuten zehn oder zwölf Fahrzeuge pro angrenzendes Gebiet sein.

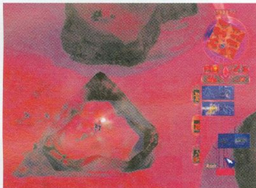
Zweite Neuheit: Sie müssen die Mission nicht unbedingt sofort gewinnen. Erobern Sie ein Teilstück, kann es passieren, dass es Ihnen drei Runden später wieder weggenommen wird. So wogt die Front vor und zurück, bis Ihre Truppen schließlich beim Gegner auf der Hausmatte stehen – oder er bei Ihnen. Erinnert Sie das an was? Genau, an das Brettspiel »Risiko«. So ähnlich können Sie sich den Spielverlauf vorstellen, denn bis zu hundert Schlachten sollen im Durchschnitt notwendig sein, bis Ihr Haus die Siegerflagge auspacken kann.



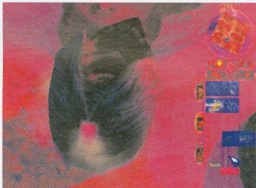
Das Leben als Navigator bei der Raumfahrer-Gilde bringt so manche Nachteile mit sich – etwa nachlassende Attraktivität auf das andere Geschlecht oder Probleme bei der Anprobe von Hüten.

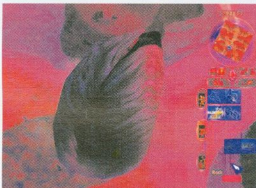
Neue Verbündete

Neben den drei Häusern machen fünf weitere Gruppen die Kriegsschauplätze unsicher. Aus den vorherigen Teilen kennen wir schon die Fremen, die Eingeborenen von Dune. Sie sind oft das Zünglein an der Waage, wenn es um den Sieg auf den sandigen Schlachtfeldern geht. Die Elite-Truppe des Imperators, die Sardaukar, sind ja nun auch irgendwie arbeitslos und suchen Beschäftigung. Da man sie kaum mit Töpferarbeiten oder Blümchen pflücken abspeisen kann, eignen sich diese harten und unbarmherzigen Kämpfer sehr gut als Verstärkung.









Das passiert mit vorwitzigen Truppen, die sich unvorsichtig über offenen Sand bewegen. Erst rührt sich etwas unter dem Boden, dann schießt das hungrige Maul eines Sandwurms hervor. Die Kreatur bäumt sich noch einmal auf und verschwindet wieder unter der Erde.

Sehr religiös leben die Mitglieder der Bene Tleilaxu, die alle Maschinen und Technik ablehnen und mit der Raumfahrer-Gilde verbunden sind. Die wiederum haben den interstellaren Verkehr unter Kontrolle, da sie die einzigen sind, die Navigatoren beschäftigen. Diese Wesen wurden Zeit ihres Lebens dem Spice-Gas ausgesetzt und haben telepathische Fähigkeiten, müssen dafür aber in Gastanks leben.

Dann wäre da noch das Haus Ix, Technokraten, die alles mit Maschinen und Ingenieurs-Leistungen erreichen wollen. Und da sie dazu auch sehr aktive Händler sind, verkaufen sie all ihren technologischen Schnickschnack an den Höchstbietenden. An Gefechten selbst nehmen sie natürlich nicht teil, denn als Wissenschaftler machen sie im soldatischen Handwerk eine eher schlechte Figur.

Gleichzeitig verbünden können Sie sich mit maximal zweien dieser Unterhäuser, die Ihnen oft neue, interessante Einheiten liefern. Von den Bene Tleixalu erhalten Sie beispielsweise genetisch veränderte Lebewesen, während Einheiten der Sardaukar gegnerische Fußtruppen mit ihrem speziellen Messerangriff auf der Stelle auslöschen können. Ein Sandwurm der Fremen lässt sich natürlich nur auf Arrakis einsetzen, während Ihnen die Ix oder die Gilde nur Service-Leistungen anbieten, keine direkte Kampfunterstützung.

Wir sind nicht allein

Im Mehrspieler-Bereich warten einige zusätzliche schöne Spiel-Modi auf Sie. Neben den einfachen Deathmatches – jeder gegen jeden oder in Gruppen – spielen auf Wunsch auch zwei Teilnehmer eine einzelne Partei. Dort übernimmt etwa einer den Basenbau und das Ressourcen-Management, während der andere als General die Schlachten ausficht. Oder der eine steuert die Bodentruppen und der andere befehligt die Luftstreitkräfte. Haben Sie einen festen Spielpartner, dürfen Sie sogar die Kampagne zu zweit durchstehen – entweder zusammen auf einer Seite oder als unterschiedliche Häuser gegeneinander.

Im Online-Bereich sollen ebenfalls einige Verbesserungen Einzug halten. Wie in der Novaworld auch bald für »Delta Force: Land Warrior« vorgesehen, sorgt der Server nun dafür, dass Sie mit oder gegen jemanden antreten, der ungefähr auf Ihrem Level ist. So wird immer für einen nicht hoffnungslos unter- oder überlegenen Gegner gesorgt.

Das Antlitz des Krieges

Wie schon in den Vorgängern rollen, walzen, gehen und fliegen Einheiten über die umkämpften Territorien, die teils aus den Büchern stammen, teils komplett neu erfunden sind. Die Atreiden haben Ihre Sonic Tanks und Stealth-Einheiten wie vorher, können aber auch mit Stampfern Sandwürmer herbeirufen. Tatsächlich soll es möglich sein, eins von den Viechern zu reiten. Für Belagerungen und als Verstärkung hinter der eigentlichen Front hervorragend geeignet sind die Minotauren, ein laufender, mit vier überschweren Geschützen ausgestatteter Tank. Etwas kleiner als diese fallen die Mongoose-Panzer aus, die leichter bewaffnet sind, dafür aber ihre Türme drehen können. So fahren sie in die eine Richtung und feuern in eine andere – sehr praktisch bei plötzlichen Rückzügen. Außerdem steht in den Hangars des Hauses der so genannte Advanced →

HAUS HARKONNEN

Auch das Kriegsmaterial dieser Gruppe sehen wir uns mal genauer an.

GEBÄUDE



Außenposten
Dieser Bau ist mit modernsten Kommunikationsgeräten ausgestattet und meldet alles Wichtige weiter.



Raffinerie
Hier wird das Melange-Gewürz zum gebrauchsfertigen Endprodukt umgewandelt.



Helipad
Dient zur Reparatur, dem Auftanken und Aufmunitionieren von fliegenden Einheiten.



Flammer-Turm
Als Kurzdistanz-Verteidigung jeder Harkonnen-Basis unschlagbar; verbrennt alles, was sich bewegt.

EINHEITEN



Kreissäge
Dieses mit zwei leichten Kanonen ausgestattete Fahrzeug zerstört nicht nur andere Panzer, sondern auch Gewürz-Felder.



Devastator
Mit zwei riesigen Plasma-Geschützen und Flak bewaffnet; kann sich selbst in die Luft sprengen.



Flamer-Infanterie
Mit einem Flammenwerfer ausgerüsteter Infanterist; stirbt er, beschädigt die Explosion alles Umliegende.



Inkvine-Katapult
Verschleudert Kanister mit einer giftigen, brennbaren Flüssigkeit. Sehr unangenehm.



Auch innerhalb von Gebäuden und den riesigen Raumschiffen der Gilde finden Gefechte statt.

Emperor Battle for Dune

HAUS ORDOS

Schauen wir doch mal, womit diese Jungs so in den Krieg ziehen.

GEBÄUDE



Baugrund
Das Herz jeder Basis; sollte in jedem Fall bis zuletzt verteidigt werden.



Fabrik
Baut die erforderliche Technologie für weiter fortgeschrittene Bauten und Einheiten.



Versenkbarer Turm
Springt erst dem Gegner nicht ins Auge, dann aus seiner Lafette und verschießt Energieblitze.



Raumflughafen
Essenziell zum Erwerb von Fahrzeugen und Technologie von der Raumfahrer-Gilde.

EINHEITEN



Staubscout
Lauern unter leichtem Sand und Dreck auf ihre Gegner; schnell, aber leicht verwundbar.



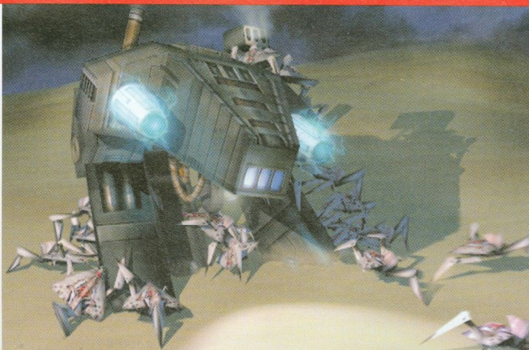
Kobra Kanone
Überschweres, mobiles Artillerie-Geschütz; das härteste, was Haus Ordos zu bieten hat.



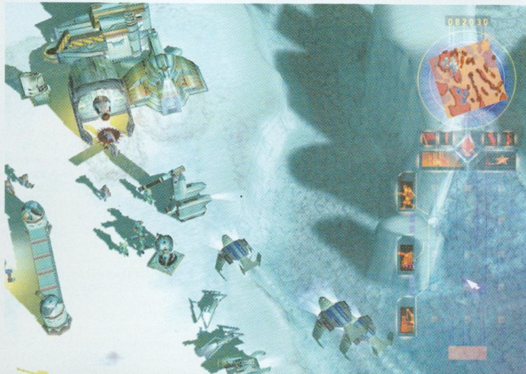
Laserkanonen-Panzer
Mit einer Strahlenwaffe bestücktes Hovercraft, das Schäden mit der Zeit selbst repariert.



Saboteur
Nahezu unsichtbare Kamikaze-Kämpfer, die sich mit ihren Gegnern in die Luft sprengen.



Dank der in Maßen zoombaren Engine können Sie sich genau ansehen, was dieser Devastator mit diesen kleinen Einheiten macht – nämlich Klein-Holz.



Draconnis 4, Heimatplanet der Ordos, ist so kühl wie Hoth aus dem Star-Wars-Universum.

→ Carryall, der *jede* Einheit über die Karte schleppen kann, inklusive derjenigen des Gegners. Die Harkonnen werden besonders böse, wenn sie ihre Devastatoren hervorholen. Dieses Ungetüm bewegt sich ebenso auf Beinen vorwärts und hat seine eigene Luftverteidigung. Feuer mögen sie gleichfalls, weswegen sowohl Basen als auch einigen Infanteristen Flammenwerfer mit sich führen. Dazu kommen Inkvine-Katapulte, die mit Gift gefüllte Fässer durch die Gegend schleudern.

Der verschlagenen Art der Ordos entsprechen die Kamikaze-Saboteure und die Deviatoren, wobei letztere für 30 Sekunden jede gegnerische Einheit übernehmen können. Die Kobra-Kanone dagegen schlägt mit ihrem gigantischen Kaliber aus der Art, sie muss aber erst stationiert werden, bevor sie feuert. Da all ihre Truppen mit einem Schild geschützt sind, regenerieren sie sich mit der Zeit, die Schäden nehmen also ab.

Alle Häuser haben Massenvernichtungs-Waffen wie etwa die »Death Head Missiles« der Harkonnen. Nukleare Waffen werden zwar allgemein geächtet, aber wer merkt es denn schon, wenn ein paar Atombömbchen geworfen werden? Es bleibt ja keiner mehr übrig, um sich zu beschweren! Die Chaos-Blitze der Ordos sind ebenfalls nicht zu verachten, doch besonders großen Eindruck macht der Hologramm-Projektor des Hauses Atreides. Damit schicken Sie einen virtuellen, gigantischen Falken zum Gegner, der sie im Sturzflug angreift. Damit richtet er zwar keinen Schaden an, aber diese Taktik demoralisiert die unglücklichen Truppen beträchtlich.

Auch die Ix warten mit einem Holo-Projektor auf, der beliebige Fahrzeuge nachbilden kann. So erzeugen Sie etwa einen künstlichen »Spice-Harvester« des Gegners und stellen ihn neben dessen Basis. Schwupps, können Sie sehen, was dort so alles vor sich geht und etwa gebaut wird.

Wüste Aussichten

Wie in jedem Westwood-Spiel erzählen schicke Zwischensequenzen die Story und halten als Missions-Briefings her. Die übliche Kombination aus real gefilmten Schauspielern und pompös gerenderten Computergrafiken soll hier für die passende Atmosphäre sorgen. Die Mimen rekrutieren sich abermals aus Hollywoods zweiter Garde, und so treffen wir beispielsweise Michael Dorn, der den Klingonen Worf in den neueren »Enterprise«-Folgen und -Filmen sowie »Deep Space Nine«-Episoden verkörpert.

Seit der Fertigstellung von Dune 2000 bastelt Intelligent Games nun an Emperor, gut zwei Jahre. Auch wenn Chris als Termin »when it's done« angibt, rechnen wir doch damit, dass der nächste Dune-Streich rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft des Jahres 2001 fertig wird. **(PC Gamer/mash)**

WARCRAFT 3



SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Blizzard
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 2. Halbjahr 2001
- **Internet:** www.blizzard.de/war3
- **Besonderheiten:** Fortsetzung eines fünf Jahre alten Kult-Strategiespiels ■ Neue 3D-Engine ■ Helden-Konzept mit starken Rollenspiel-Elementen ■ Fünf grundverschiedene Rassen

Blizzard schleift fleißig an den Rollenspiel-Elementen seines nächsten Strategie-Großereignisses. Wir haben neue Bilder und Helden-Infos aus Azeroth geborgen.

Wenn Politiker nach Amtsantritt alles ganz anders machen, als sie im Wahlkampf eigentlich versprochen hatten, regt sich kein Ork mehr darüber auf. Wenn Blizzard dagegen mitten in der Entwicklungsphase eines Top-Spiels bereits angekündigte Design-Features revidiert, neigt die gespannte Fan-Gemeinde zu hysterischen Reaktionen.


Das Icon über dem Kämpfer in der Bildmitte verrät, dass er von der Aura des Helden rechts oben beeinflusst wird.

Im letzten Frühjahr wurde verkündet, beim Design von »Warcraft 3« einige ausufernde Rollenspiel-Ideen zu stutzen. Stattdessen wollte das Team darauf achten, dass die Fortsetzung sich nicht übertrieben weit vom Serienstamm entfernt und primär als Echtzeit-Strategie-Spiel erkennbar ist.

In Anspielung auf die eigens erfundene Genre-Bezeichnung »R(ole) P(laying) S(trategy)« stellte Blizzard-Sprecher Bill Roper klar: »Die Betonung liegt auf dem S, nicht auf dem RP«. Das bedeutet keinesfalls, dass Warcraft 3 eine konservative Fließband-Produktion wird. Blizzard veröffentlichte kürzlich einige neue Details zu Helden, Level-Beförderungen und Items, die reichlich Innovations-Waschkraft erahnen lassen.

Die Strategie-Philosophie hinter Warcraft 3 lautet »Weniger Einheiten kontrollieren, aber mit diesen Einheiten mehr anstellen«. Ein Paradebeispiel ist die Umsetzung des Helden-Konzepts. Wie in einem Rollenspiel sammeln diese Obermacker Erfahrungspunkte. Bei einer Beförderung werden drei Helden-Attribute gesteigert: Stärke, Gewandtheit und Intelligenz. Stärke legt fest, wie viel Schaden der Bursche im Kampf anrichten kann, Gewandtheit wirkt sich direkt auf seine Schnelligkeit aus. Die Intelligenz beeinflusst sich nicht nur die Maximal-Menge an Mana, sondern auch die Regenerationsrate – sehr wichtig, um Sonderfähigkeiten häufig einzusetzen. Eine Verbesserung dieser Werte geschieht automatisch, der Spieler hat keinen Einfluss auf die Verteilung.

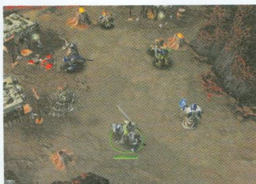
»Weniger Einheiten kontrollieren, aber mit diesen Einheiten mehr anstellen.«

Ausbau von Charakter-Fähigkeiten

Selbst Hand anlegen dürfen Sie dagegen beim Fertigkeiten-System, das entfernt an die viel gerühmten Skills von »Diablo 2« erinnert. Einige der Fähigkeiten und Zauber wirken sich auch auf Verbündete aus. Ein gutes Beispiel ist der Spruch »Raging Scream«, der befreundete Einheiten schneller macht.

Erreicht Ihr Held einen neuen Level, investieren Sie einen Talentpunkt in eine von fünf Fertigkeiten. Welche Skills im Einzelnen zur Auswahl stehen, hängt von Rasse und Heldentyp ab. Jede Fertigkeit lässt sich in drei Stufen ausbauen. Der oben erwähnte »Raging Scream« wirkt zum Beispiel erheblich länger, wenn man ihn auf die zweite Stufe hievt. Ob Sie sich auf wenige Skills spezialisieren oder von jedem ein bisschen lernen, bleibt Ihnen überlassen. Denken Sie daran, dass es eine Obergrenze für Helden-Beförderungen gibt. Diese »Level-Cap« liegt bei Stufe 9. Da sich dadurch nur neun Skill-Punkte pro Charakter verbraten lassen, kann kein Held alle Fähigkeiten bis zur höchsten Ausbaustufe lernen.

Weitere Skill-Beispiele gefällig? Der Archmage beherrscht neben Feuerball und Schneesturm auch den Spruch »Mass Teleport«, um ganze Truppen-


Ein Ork-Stoßtrupp überfällt dieses Lager neutraler Monster. Der selektierte Raider hält einen Gegner im Netz fest (Bildmitte).



Zu den Karten von Warcraft 3 gehören auch solche blubberigen Lava-Landschaften. Der Level-7-Warlord steigert hier mit dem Aura-Skill »Blood Rage« die Kampfwerte der Einheiten in seiner Nähe.

verbände an einen anderen Ort zu beamen. Ein Ork-Blademaster kann mit »Mirror Image« zwei Spiegelbilder seiner Person erzeugen, die Sie zwecks Irritation des Gegners auf dem Schlachtfeld herumsteuern. Es gibt auch handfeste Kampf-Skills wie »Critical Strike«, die zur besonders rationellen Abservierung von Gegnern dienen. Pro Rasse können Sie mit sechs bis acht verschiedenen Helden-Typen rechnen.

Jeder Heroe erhält zwecks besserer Identifikation einen eigenen, zufällig generierten Namen. Voraussetzung für die Superman-Produktion ist ein spezielles Gebäude, bei den Menschen beispielsweise der Altar. Hier lassen sich gefallene Helden auch wiederbeleben, was aber eine Menge Ressourcen kostet.

Super-Items boosten Helden-Werte

Inzwischen gibt es auch Detailinfos zu den besonderen Gegenständen, die Helden finden und einsetzen können, um ihre Fähigkeiten zu steigern. Mit einem Spezialstab im Inventar erfreut sich unser Archmage beispielsweise eines +10-Bonus auf seine Intelligenz. Sie finden auch magische Waffen, die bei jedem Treffer für ein paar extra Schadenspunkte sorgen. Einige dieser Super-Items sind in den Storyverlauf integriert, aber viele schöne Sachen werden in optionalen Neben-Quests versteckt.

Beim Missionsdesign will Blizzard reichlich »NPUs« einsetzen. Diese kühne Wortschöpfung steht für »Non Player Units« – im Klartext: alles mögliche Monster- und Vieh-Zeug, dass freundlich, feindlich oder neutral gesinnt sein kann. Durch Absolvierung von Nebenaufträgen können Sie sich mitunter die Unterstützung solcher Einheiten sichern. Generell ist mit heftig geskripteten Kampagnen-Level voller überraschender Wendungen und Lösungsweg-Variationen zu rechnen. Ein Beispiel: Statt frontal in eine extrem schwere Massenschlacht zu laufen, stolpern Sie beim Erforschen der Karte über eine Zusatzmission, in deren Verlauf Sie einen Gegenstand ergattern, der wiederum einen listigen Schleichweg zugänglich macht.

Dank der 3D-Engine können kleine Zwischensequenzen mit Nahansichten und Perspektivewechseln eingestreut werden, bevor es spielerisch mit der bewährten schräg-von-oben-Ansicht weitergeht. Blizzard fürchtet Umständlichkeiten im Umgang mit der Betrachterkamera wie der Teufel das Weihwasser. Sie werden deshalb die Kamera nicht rotieren dürfen, selbst eine Zoom-Funktion ist fraglich. Keine Sorge, die moderne Technik kommt dank geschmeidiger Einheiten-Animationen und cooler Spell-Effekte auch aus der Ferne betrachtet bestens rüber. **(hl)**



Immer diese Überraschungsbesuche: Archmage Nilas Arcanister setzt den Zauberspruch »Mass Teleportation« ein, um mit seinen Zwergen-Bodyguards direkt vor einer Ork-Kaserne aufzutauchen.

WARCRAFT-VÖLKERKUNDE

MENSCHEN
Die Allianz aus Menschen, Zwergen und Elfen verfügt über technisch hoch entwickelte Einheiten und starke Zauberer.

ORKS
Die Horde ist eine Koalition aus Orks, Minotauren und Trollen. Die neue Bedrohung durch die Dämonen motiviert die starken Kämpfer dazu, ein Bündnis mit der Menschen-Allianz zu suchen.

DÄMONEN
Die Vertreter der »Burning Legion« wollen schlichtweg ganz Azeroth zerstören und sind damit verdientermaßen die primären Bösewichte.

UNTOTE
Spielerisch die coolste Rasse. Als Rohstoff verwenden die Untoten Leichen, das von Ihnen kontrollierte Gebiet ist ein von unheimlichen Nebelschwaden durchwabertes Ödland. In Warcraft 3 sind die Untoten nicht mit den Orks verbündet.

»DIE FÜNFTE RASSE«
Das letzte Volk im Aufgebot war bei Redaktions-Schluss noch ein gut gehütetes Geheimnis. Blizzard verkneift sich Kommentare zu allen mehr oder weniger fundierten Gerüchten (Dunkelelfen? Schlümpfe?) und gibt die letzte Rasse erst im Dezember bekannt. Halten Sie auf www.powerplay.de nach tagesfrischen News Ausschau.



DUELL DER SUPERMÄCHTE

UNREAL 2 VS. QUAKE 3: TEAM ARENA

SPIELFAKTEN UNREAL 2

- **Hersteller:** Epic Megagames
- **Genre:** 3D-Action
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.epicgames.com, www.infogrames.de
- **Besonderheiten:** Fünf Mal höherer Detailgrad als bei »Unreal« bzw. »Unreal Tournament« ■ 3700 Polygone pro Charakter ■ Skalierendes Polygonsystem ■ Riesige Außenareale ■ Gelände mit mehreren Texturschichten

Der Countdown läuft! Mit exklusiven Bildern und Infos verkürzen wir Ihnen die Wartezeit auf die nächste Generation der 3D-Shooter.





Willkommen! Betreten Sie die Welt von Unreal 2, wo hochauflösende Texturen und Riesen-Polygonanzahlen Sie stark beeindrucken werden! (Unreal 2)

Lange, sehr lange hat es gedauert, bis erste echte Informationen über die neuen Produkte der wohl beliebtesten 3D-Shooter-Reihen auftauchten. Wir berichten über »Unreal 2« und das Add-on »Quake 3: Team Arena«.

Nichts anderes als einen Quantensprung erwarten wir von Epic Megagames, den »Unreal«-Programmierern. Das vorgeführte Technologie-Demo (das auch als Video auf unserer Heft-CD A liegt) zeigt gigantische Sichtweiten, kombiniert mit verblüffend realistischen Gesichtsausdrücken der Charaktere und wahnsinnigem Detailgrad.

Unreal 2

Die Epic-Crew um Programmierer Marc Rein arbeitet an der nächsten Generation der Ego-Shooter. Zum eigentlichen Spiel wollten die Jungs noch nichts sagen, aber sie zeigten uns beeindruckende Fakten ihrer neuen Grafik-Engine, die schon jetzt kolossal aussieht. »Die einzelnen Charaktere bestehen aus bis zu 3700 Polygonen«, sagt Marc. »Das ist gut fünf Mal detaillierter als die aufwändigsten Charaktere aus Unreal und Tournament.«

Zur Demonstration setzte das Team eine Burg aus »Unreal Tournament« in ein neu gestaltetes Terrain, das gut 170 000 Polygone umfasst (siehe Foto rechts). Und das ist für eine Polygon-Engine Wahnwitz. Die

»Die Charaktere sind fünf Mal detaillierter als bei Unreal.«



Und schon mitten im Deathmatch! Dank der hohen Sichtweiten sind Kopfschüsse auch aus sehr großen Entfernungen möglich. (Unreal 2)

Sichtweiten sind so hoch wie bei »Delta Force«, das schließlich mit Voxel-Technologie arbeitet – und deren Nachteilen wie pixelige Umgebungen und riesiger Hardware-Hunger. Wobei deren neueste Inkarnation sehr spannend zu sein scheint (siehe Test auf Seite 116). Doch zurück zu Unreal 2.

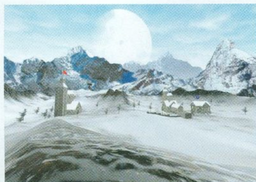
»Die Grafik-Engine sieht schon jetzt kolossal aus.«

Schicht für Schicht

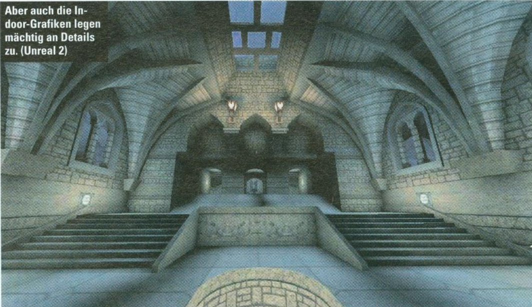
Der Demonstrations-Level zeigte eine typische Capture-the-Flag-Situation, wie sie im Tournament-Nachfolger »Unreal Warfare« auftauchen könnte. Mit den entsprechenden Sniper-Waffen schießen Sie auch auf 100 Meter noch genau und das eigentliche Gelände sieht schon jetzt klasse aus. Dazu Programmierer Jack Porter: »Die Level-Designer basteln das Terrain aus Schichten (Layers). Jeder Schicht wird eine eigene Textur



So ein friedliches Tal! Das Gelände besteht in diesem Falle aus 170 000 Polygonen. (Unreal 2)

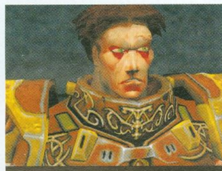

Ein netter Capture-the-Flag-Level wie dieser hier kann mehrere Kilometer groß sein. (Unreal 2)

zugeordnet, genauso wie eine »Alpha Map«, die angibt, wie die Schicht mit den anderen korreliert. In diesem Szenario beispielsweise haben wir sechs Schichten, etwa Fels, Gras, Dreck, eine kombinierte Gras/Fels-Schicht


Aber auch die Indoor-Grafiken legen mächtig an Details zu. (Unreal 2)

DIE FRATZE DES KRIEGES

Mehr als 40 Gesichtsknochen sorgen dafür, dass die Figuren in Unreal 2 unglaublich realistische Gesichtanimationen zeigen. Dazu kommen bewegte Augenbrauen, Haare und Zähne sowie Augen, die in die jeweilige Richtung sehen können. Insgesamt verfügen die Charaktere über 3700 Polygone, die skaliert werden und somit die Frame-Rate nicht einbrechen lassen.


»Kommt mir nicht zu nahe.«


»Hmm ... welche Waffe sollte ich jetzt wohl benutzen?«


»Wo bitte geht's denn hier zur nächsten Spiel-Arena?«

und eine für die Schatten.« Durch Unterstützung der T&L-Technologie, etwa von GeForce-Karten, sollen traumhafte Frame-Raten erreicht werden.

Eine weitere spannende Sache sind die Gesichtsausdrücke (siehe auch Kasten »Die Fratze des Krieges«), die alle möglichen Emotionen ausdrücken können – sehr interessant auch für Third-Party-Entwickler, die Zwischensequenzen mit der Spiel-Engine machen wollen. Und die Motion-Captures suchen ebenfalls ihresgleichen – schauen Sie sich am besten dazu das Video auf der CD-A an.

Unreal-2-Editor

Auch eigenes Terrain zu basteln, ist für den eingebauten Editor kein Problem. Die Layers lassen sich damit genauso bestimmen wie die Höhenzüge. Ein links unten eingebautes 3D-Fenster zeigt sofort an, wie das Ganze dann aussieht. Sie bearbeiten die Texturen zudem mit handelsüblichen Programmen wie dem Adobe Photoshop, dürfen aber auch das eingebaute Tool benutzen.

Wann wir diesen Technologie-Leckerbissen mit dem kompletten Spieldesign auf unseren Rechnern begutachten dürfen, steht noch in den Sternen. Zur Mitte des nächsten Jahres sollte es jedoch so weit sein.

Quake 3: Team Arena

Eigentlich ist »Team Arena« gar keine Missions-CD, sondern eine Erweiterung; in »Quake 3 Arena« gab es nur das Deathmatch und Capture-the-Flag, das soll sich jetzt ändern. id Software selbst bastelt dieses Add-on, in dem Sie neben drei neuen Waffen und zwölf Leveln auch drei weitere Mehrspieler-Modi finden. In »Harvester« sammeln Sie Totenköpfe, die von gestorbenen Mitspielern hinterlassen werden und müssen Sie zu Ihrer Basis bringen. Bei der Spielart »Overload« müssen Sie einen Obelisken beschützen, der in Ihrem Lager steht und den gegnerischen zerbröseln. Dessen →

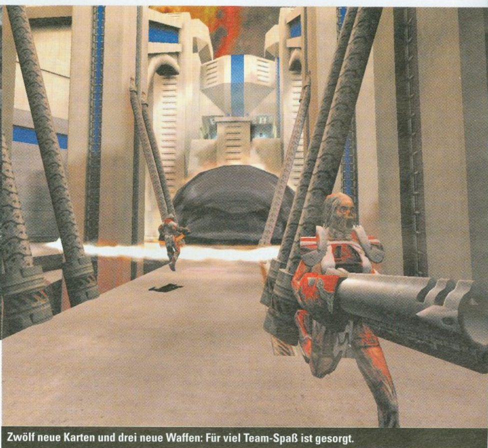

Auch in Quake 3: Team Arena ist eins am wichtigsten: Ballern, was das Zeug hält! Ein Rat, den dieser Charakter ausgiebig beherzigt. (Quake 3: Team Arena)

SPIELFAKTEN QUAKE 3: TEAM ARENA

- **Hersteller:** id Software
- **Genre:** 3D-Action
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.idsoftware.com, www.activision.de
- **Besonderheiten:** 12 neue Karten
- 3 neue Waffen
- 3 neue Spielarten
- Wertlegung auf Team-Spielmodi

Unreal 2 vs. Quake 3: Team Arena


Auch die neuen Skins der Charaktere sehen sehr beeindruckend aus.


Zwölf neue Karten und drei neue Waffen: Für viel Team-Spaß ist gesorgt.

→ Lebenspunkte regenerieren sich natürlich ziemlich zügig, um das Spiel spannend zu halten. Dazu soll es noch eine CTF-Variante geben, in der Sie nur eine einzelne Flagge rauben sollen.

Power-ups und andere Nettigkeiten

Neben einer schwarzen Todesblase, die durch die Level schwebt und alles Leben vernichtet, finden Sie etwa den Power-Doubler. Die Wirkung ist mit dem Quad-Damage zu vergleichen, nur wird hier die Feuerkraft lediglich verdoppelt – sie hält sich aber bis zu Ihrem Ableben.

Insgesamt legen die Designer nun viel mehr Wert auf Teamplay, ohne Zusammenarbeit sind die neuen Spiel-Modi gar nicht zu schaffen. Vor allem nicht gegen die Bots, deren Künstliche Intelligenz deutlich an Flexibilität zulegt, um mit den neuen Erfordernissen Schritt zu halten. Es ist eine drastisch größere Herausforderung für die KI, zusammenzuarbeiten als in Deathmatch-Leveln das eigene Überleben zu sichern. Und wir wollen natürlich wissen: Wie schneiden sie gegen die aus Unreal Tournament ab? Dort werden schließlich schon seit jeher mannigfaltige Spielmöglichkeiten geboten. Ein nettes Feature wäre natürlich, beide Programme nebeneinander antreten lassen zu können – leider wird dies nie geschehen.

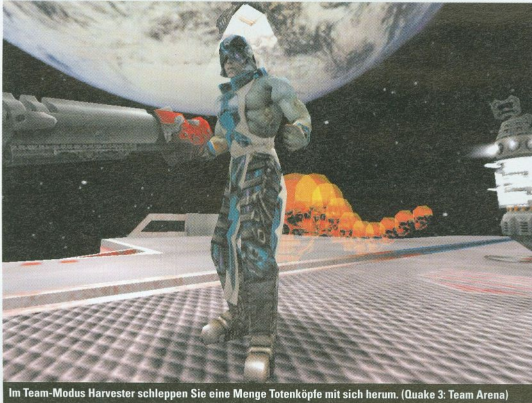
Bald werden diese Fragen beantwortet, denn Anfang nächsten Jahres soll das Produkt in den Handel kommen; im Oktober war Quake 3: Team Arena schon zu 90 Prozent fertig.

»Die Künstliche Intelligenz legt deutlich an Flexibilität zu.«

Im Vergleich

Vergleichend stellen wir fest, dass die Grafik von Unreal 2 – wie sein Vorgänger 1997 – alles in den Schatten stellen wird. Die technischen Möglichkeiten sind schlicht und ergreifend massiv beeindruckend; wie es mit der Spielbarkeit aussieht, wissen wir zurzeit noch nicht. Hier zeigt id Software jedenfalls großes Talent, was wir auch schon bald selbst feststellen werden.

So oder so werden wir ausprobieren, wie viele Spiele unser Firmenserver gleichzeitig verkraften kann und wie wir unsere Standleitung im Büro in die Knie zwingen können. **(PC Gamer/mash)**


Im Team-Modus Harvester schleppen Sie eine Menge Totenköpfe mit sich herum. (Quake 3: Team Arena)


Er hat die Fahne und gibt sie nicht wieder her: Capture-the-Flag ist einer der klassischen Team-Spielarten im 3D-Shooter-Genre.

EMPIRE EARTH

Empire Earth hat, was Age of Empires 2 fehlt: 3D-Grafik, Echtzeit-Schlachten bis zur Neuzeit und Ex-Ensemble-Designer Rick Goodman.



Nein, Nero spielt nicht schon wieder mit den Streichhölzern. Vielmehr hat eine feindliche Offensive die ersten Gebäude dieser Siedlung in Brand gesetzt. Mal sehen, wie lange das Wundergebäude Kolosseum noch steht.

Höhlenmenschen bekämpfen sich mit Steinen und Keulen. Ein Bomber-Abwurf lässt einen gewaltigen Atompilz aufblühen. Gewaltige Kampfroboter reiben einen Trupp Laser-Panzer auf.

Ausschnitte aus drei verschiedenen Strategiespielen? Keinesfalls, das komplette Zeitreise-Paket können Sie bei »Empire Earth« buchen. Der neue Herausforderer im Lager der historischen Echtzeit-Strategie verspricht formidable 3D-Grafik, strategische Tiefe und einen wahrhaft epischen Rahmen. Zwölf Epochen lang durchspielen Sie 500 000 Jahre Menschheitsgeschichte.

Texas, anno 1998. »Age of Empires« von Microsoft ist ein globaler Spielehit. Die Entwickler der Ensemble Studios beschließen, als nächstes großes Projekt eine Fortsetzung anzugehen. Aus diesem Plan wurde das hoch geschätzte und oft verkaufte »Age of Empires 2«, aber einer der Age-Designer hatte keinen Bock auf Fortsetzungen. »Ich brauchte mehr Zeit, um mein Traumprojekt zu verwirklichen«, erklärt Rick Goodman während der Vorführung seines neuen Strategie-Epos Empire Earth. Das Gründungsmitglied von Ensemble Studios machte deshalb im Mai 1998 seinen eigenen Laden namens Stainless Steel Studios auf. Und zweieinhalb Jahre später fallen uns beinahe die Augen beinahe aus: Empire Earth's 3D-Engine kündet vom Ende des Sprite-Zeitalters und bietet eine Bandbreite, gegen die Age of Empires wie eine historische Kurzgeschichte wirkt. Von der Erfindung des Feuers bis zu den Roboterkriegen des 23. Jahrhunderts führen Sie Ihre Zivilisation durch 500 000 Spieljahre.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Sierra
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 3. Quartal 2001
- **Internet:** www.empireearth.com

Besonderheiten: Nicht weniger als 500 000 Spieljahre in zwölf Epochen ■ Rund 250 Einheiten ■ Zoombares 3D-Spielfeld ■ Steuerbare Katastrophen ■ Forschungsbaum mit zwölf Fachgebieten

»Gegen diese Bandbreite wirkt Age of Empires wie eine historische Kurzgeschichte.«

Die Freuden der dritten Dimension

Die 3D-Engine von Empire Earth sorgt für dynamische Licht- und Schatteneffekte, transparentes Wasser mit hinreißendem Kielgeglucker und wehende Pulverdampf-Schwaden. Mit dem Mausrad zoomen Sie stufenlos rein und raus, um sich an Detailanimationen zu delektieren oder aus entrückter Warte das Schlachtfeld zu überblicken. Nicht nur die Einheiten, sondern auch Gebäude und Spielwelt sind dreidimensional.

Terrain und Sichtweite wirken sich auf den Spielablauf aus. Ein Panzer-Stoßtrupp tuckert zum Beispiel merklich langsamer, wenn er bergauf fährt. Tag- und Nachtwech-

Betteln, hausieren und belagern nicht gestattet. Für die ungebetenen Besucher haben wir höchstens ein paar Pfeile übrig.

sel sorgen für eine zusätzliche strategische Komponente. So sieht es nach Einbruch der Dunkelheit ziemlich duster aus, was die Reichweite von Bogenschützen betrifft. Regen Anteil am lebendigen Charakter der Spielwelt hat auch der Soundteppich: Schlachtfeld-Geräusche und Stimmen einzelner Einheiten werden geschickt miteinander vermischt.

Katastrophen auf Bestellung

Naturkatastrophen als Superwaffen haben schon beim Molyneux-Klassiker »Populous« unverschämt viel Spaß gemacht. In Empire Earth hetzen Ihre Propheten sechs verschiedene Desaster auf die Gegner: Erdbeben, Vulkanausbruch, Hurrikan, Feuer, Plage und Sklavenaufstand.

Jedes Unglück hat seine Eigenheiten: So wirbelt sich der Hurrikan über dem Meer zusammen und kann von Ihnen wie eine Einheit gesteuert werden. Eine prima Gelegenheit, um feindliche Flotten ein wenig durchzupusten. Feuer breiten sich von Gebäude zu Gebäude aus, während sich die Plage ansteckend durch große Menschenmengen fortpflanzt: »Hatschi!« – Tod.

Die Unglück-Beschwörung verschlingt extrem viel Ressourcen und will deshalb wohl überlegt sein. Rick Goodman erklärt ein lohnendes Beispiel: »Ein dicht gestaffelter Pulk von 50 Bogenschützen marschiert auf Deine Stadt zu. Wenn Du eine Einheit mittendrin mit der Plage angreifst, breitet sich die Seuche schnell auf die ganze Armee aus. Bevor die Feinde angreifen können, werden sie dahingerafft«. Als Abwehrmaßnahme gegen Katastrophen jeglicher Art können Sie Tempel bauen, die einen Schutzradius bieten.

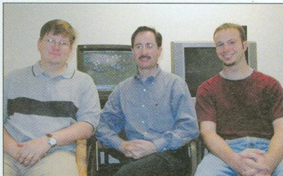
Zivilisation im Eigenbau

»Ich hatte viel Spaß daran, die original zwölf Zivilisationen in Age of Empires zu bauen«, erinnert sich Rick Goodman. Ein Dutzend Fertigvölker steckt auch in Empire Earth. Neu und cool ist der Zivi-Baukasten: Ähnlich einem Rollenspiel bekommen Sie 500 Zivilisations-Punkte in die Hand gedrückt, die Sie zu Beginn beliebig verteilen. Spezielles Geschick bei Diplomatie? Konvertierungs-resistente Einheiten? Bonus für Bauvorhaben? Es liegt ganz Ihnen.

Bei Multiplayer-Schlachten verteilen Sie diese Punkte erst während des Spiels, was zwei Vorteile hat: Zum einen müssen die Mitspieler nicht fingertrippelnd warten, bis der letzte bedächtige Planer über die segensreichste Verteilung zu Ende gebrütet hat. Zum anderen können Sie flexibel auf Stärken und Strategien der Gegner reagieren. Bis zu 16 Spieler sollen in Multiplayer-Partien passen. Es gibt keine Bevölkerungs-Obergrenze pro Zivilisation, sondern pro Spielwelt: Scheidet ein Spieler geschlagen aus, erhöht sich dadurch die Einheiten-Obergrenze aller Hinterbliebenen.

Interview mit Stainless Steel Studios

Das Programmierteam Stainless Steel Studios arbeitet seit 1998 an Empire Earth. Projektleiter Rick Goodman, Designer Jon Alenson und Grafiker Steven Ashley plauderten mit PC Player über die Besonderheiten ihres epischen Echtzeit-Strategiespiels.



Unsere Interview-Partner von links nach rechts: Jon Alenson, Rick Goodman und Steven Ashley.

PC Player: Die Kämpfe in Empire Earth kommen mir langsamer vor als in anderen Echtzeit-Strategiespielen vor.
Jon Alenson: Definitiv. Das langsamere Tempo kommt der Strategie zugute. Es ist nicht wie bei »Total Annihilation«, wo Du nur hektisch scrollst, klickst, baust und Dir die Kämpfe nicht mal richtig ansiehst.

PCP: Polygone statt Sprites – warum habt Ihr Euch für 3D-Grafik entschieden?
Steven Ashley: Der Nachteil von 3D-Grafik ist üblicherweise, dass Du beim Detailreichtum von Einheiten und Texturen Abstriche machen musst. Wir haben hart gearbeitet, um beides zu erreichen: sowohl die Qualität der Einheiten als auch die Flexibilität von 3D.
Rick Goodman: Wir saßen schon ein Jahr an dem Projekt, als wir diese Entscheidung fällten. Es war uns wirklich nicht so wichtig. Empire Earth ist ein Echtzeit-Strategiespiel über den Aufbau von Imperien. Wir verkaufen es nicht als 3D-Spiel. Wir verkaufen es als ein Spiel, das du haben solltest, weil es Spaß macht – und das zufälligerweise in 3D ist.

PCP: Auf welche Aspekte von Empire Earth seid ihr persönlich am meisten stolz?
Jon: Ich mag die Wirkungs-Reichweite der Gebäude. Es ist klasse zu sehen, wie bei unseren Testpartien dadurch kleine Städte überall auf der Landkarte entstehen.
Steven: Ich liebe den Zivilisations-Baukasten. Ich kann mein Volk konstruieren und genau an die Strategie anpassen, die ich im Spiel bevorzuge. Das sorgt für eine Menge Flexibilität und macht vor allem einen Riesenspaß.
Rick: Wir machen hier ein historisches Echtzeit-Strategiespiel, aber unsere Historie bewegt sich auch in die Zukunft. Selbst die SF-Fans und Geschichts-Hasser werden deshalb viel in Empire Earth finden, was ihnen Spaß macht.

Helden sind gut für die Moral

Die erste Schlacht, die Rick uns vorführt, ist ein uriger Schlagabtausch zwischen zwei Steinzeit-Stämmen. Unter allerlei Gegrunze werden Keulen geschwungen, doch bis der erste Neandertaler zu Boden geht, dauert es ein ganzes Weilchen. Die Schlachten dauern länger als bei Age of Empires, wo sich →



Auf hügeligem Terrain findet eine Schlacht statt. Die 3D-Engine spendiert Lichteffekte und Explosionen.

Empire Earth

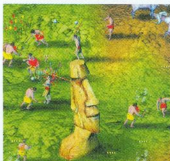


Mittelalterlicher Kanonenkugel-Austausch zwischen See- und Land-Streitkräften. Im transparenten Wasser sind ein paar Schiffswracks gut erkennbar.

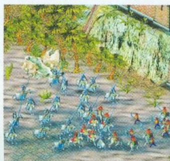
→ viele Einheiten in Sekundenschnelle niedermetzeln lassen. Bei Empire Earth haben Sie mehr Zeit, um besser Einfluss auf laufende Kämpfe zu nehmen und Verstärkung einzusetzen. Das Resultat soll ein weniger hektisches Echtzeit-Strategiespiel sein, bei dem Planung wichtiger ist als Schnellklick-Talent.

Zwei Anzeigen sind über Ihren Kampfeinheiten zu sehen: Lebensenergie und Moral. Je höher die Moral, desto weniger Schaden stecken Ihre Truppen in Kämpfen ein. Helden wie Napoleon haben die schöne Nebenwirkung, die Moral aller Einheiten in ihrer Nähe zu heben. Pro Epoche sind vier Helden zugänglich, jeweils ein Pärchen für die Bereiche Offensive/Militär und Defensive/Infrastruktur. Wo die Aufbau-Heldin Elizabeth I. verweilt, werden zum Beispiel Gebäude schneller fertig.

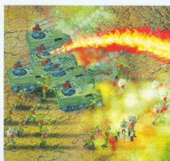
Besonders reizvoll ist die spielerische Entdeckung der geschichtlichen Epochen, die Age of Empires (noch) nicht abgedeckt hat. Bei Empire Earth führt der Erste Weltkrieg neue Elemente wie U-Boote und Luftangriffe ein. Die rund 40 Flugzeuge haben unterschiedliche Reichweite, Bewaffnung und Wendigkeit: Mit einer flinken Spitfire lassen sich andere Flieger gut verfolgen, während dicke Bomber leicht abgehängt werden. In den letzten beiden Epochen dürfen Sie sogar mit großen Robotern spielen. Diese Krieger der Zukunft sind Kampfmaschinen, gegen die kein Infanterie-Kraut gewachsen ist. Dafür gibt es einen speziellen Mech-Killer, der als Dosenöffner glänzt. Luftangriffe sind auch keine schlechte Idee, um ein Rudel anstürmender Robo-Riesen zu stoppen.



Altertum: Auch mit Speeren und Keulen kann man Feinde verbeulen.



Mittelalter: Wer hat die längste Lanze? Kreuzritter in Arbeitskleidung.



Neuzeit: Moderne Waffen sind schlecht für die Infanterie-Lebenserwartung.

Durch alle Epochen spielen

Freunde des Endlos-Spiels erzeugen eine zufällige Karte und managen Ihr Völkchen durch alle zwölf Epochen von der Steinzeit bis in die Nano-Zukunft. Alle Einheiten und Helden können in die nächste Epoche übernommen werden. Konstellationen wie »Höhlenmensch gegen B-17-Bomber« sind vielleicht nicht allzu aussichtsreich, aber im Prinzip machbar.

DIE 12 EPOCHEN VON EMPIRE EARTH

1) Prähistorie



Zeitraum: 500 000 v.Chr. – 50 000 v.Chr.
Besonderheit: Das Spiel beginnt, wenn die Menschen Feuer entdecken. Urk!
Typische Einheiten: Keulenkrieger, Prophet.

2) Steinzeit



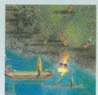
Zeitraum: 50 000 v.Chr. – 5000 v.Chr.
Besonderheit: Hafen und Seefahrt werden zugänglich.
Typische Einheiten: Speerträger, Fischerboot.

3) Kupferzeit



Zeitraum: 5000 v.Chr. – 2000 v.Chr.
Besonderheit: Die Menschheit wird sesshaft (Ackerbau, Stall).
Typische Einheiten: Reiter, primitiver Bogenschütze.

4) Bronzezeit



Zeitraum: 2000 v.Chr. – 0
Besonderheit: Belagerungswaffen kommen ins Spiel.
Typische Einheiten: Schwertkrieger, Rammbock.

5) Ende Altertum/Frühes Mittelalter

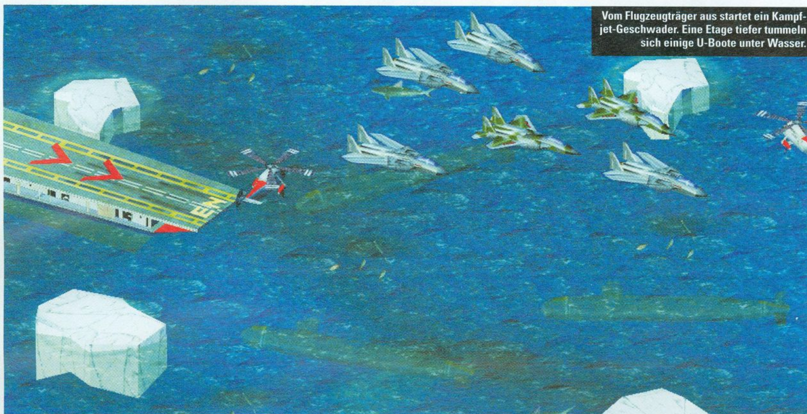


Zeitraum: 0 – 900
Besonderheit: Rom regiert die Welt!
Neuer Held: Julius Cäsar.
Typische Einheiten: Pilumträger, Katapultschiff.

6) Mittelalter



Zeitraum: 900 – 1300
Besonderheit: Belagerungszustände, Kreuzzug-Tourismus.
Typische Einheiten: Ritter, Bogenschützen-Kavallerie.



Vom Flugzeugträger aus startet ein Kampfjet-Geschwader. Eine Etage tiefer tummeln sich einige U-Boote unter Wasser.

In den Kampagnen steht jeweils eine Zivilisation im Mittelpunkt, die Sie durch heftig geskriptete Missionen steuern. Im 20. Jahrhundert dreht sich zum Beispiel alles um die Deutschen. In einer Episode während des Ersten Weltkriegs steuern Sie Fliegerass von Richthofen, einsam und abgeschossen hinter feindlichen Linien. Nachdem der Baron sich mit einer Handvoll Bauern angefreundet hat, können diese Zivilisten vom Spieler gesteuert werden. Dadurch hacken Sie sich einen Weg durch ein Wäldchen, um der Front näher zu kommen – und so weiter. Als Belohnung für das Erreichen bestimmter Ziele erhalten Sie zusätzliche Zivilisationspunkte.

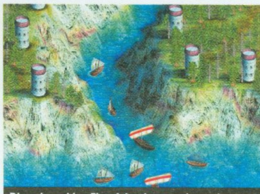
Das Ressourcen-Modell von Empire Earth weist keine gravierenden Unterschiede gegenüber Age of Empires auf. Sie kümmern sich um den Abbau verschiedener Bodenschätze, um Produktion und Forschungs-Upgrades zu finanzieren. Im Laufe der Epochen verlieren einige Ressourcen an Wichtigkeit, während neue dazukommen (zum Beispiel Erdöl). Ähnlich wie bei Age of Empires benötigen Sie eine bestimmte Menge an Rohstoffen und Gebäude, um eine Epoche auf der Evolutionsleiter nach oben zu klettern.

Wunderbare Gebäudewirkung

Bei Aufbau und Wartung der Städte gilt die Maxime »Mikro-Management ist bäh«. Einmal errichtete Gebäude müssen nicht ständig betreut werden, um am Laufen gehalten zu werden. Was man wo hinbaut, will wohl überlegt sein, denn vier Gebäude haben eine Flächenwirkung auf die Nachbarsgrundstücke. Der Tempel schützt vor Unglücken, die Universität verhindert Konvertierungen, in der Nähe des Stadtzentrums gibt es einen Moral-Bonus und im Einzugsgebiet eines Krankenhauses heilen Ihre Einheiten automatisch. Ähnlich wie bei Civilization und Age of Empires können Sie auch Wunder errichten, jeder Protzbau ist mit einem Bonus für Ihr Volk verbunden.

»Höhlenmensch gegen B-17-Bomber.«

Die Empire-Earth-Version, die uns das Programmierteam Stainless Steel zeigte, wirkte schon bemerkenswert fortgeschritten. Design und Technik sind im Prinzip fertig, bis zur Veröffentlichung im Sommer 2001 wird weiter getestet und die Spielbalance poliert. »Das Spiel soll so geschliffen sein, wie in Age of Empires«, verspricht Rick Goodman. Und der Mann weiß, wovon er spricht. **(hl)**



Diese lauschige Flussfahrt demonstriert, wie gut die Grafik-Engine Höhenunterschiede beim 3D-Terrain rüberbringt.

7) Renaissance



Zeitraum: 1300 – 1500
Besonderheit: Blütezeit der Naturwissenschaften und Entdeckungen.
Typische Einheiten: Kanonier, Galeone.

8) Imperialistisches Zeitalter



Zeitraum: 1500 -1700
Besonderheit: Viele neue Upgrades für Stadt und Handel.
Typische Einheiten: Missionar, Musketenträger.

9) Industrielles Zeitalter



Zeitraum: 1700 -1900
Besonderheit: Dampfmaschine und Napoleons Feldzüge.
Typische Einheiten: Dragoner, Grenadier.

10) Atom-Zeitalter



Zeitraum: 1900 -2000
Besonderheit: In drei Abschnitte unterteilt (1. und 2. Weltkrieg, Kalter Krieg).
Typische Einheiten: U-Boot, B-17-Bomber.

11) Informations-Zeitalter



Zeitraum: 2000 – 2100
Besonderheit: Erste SF-Epoche mit Robotern und Laserwaffen.
Typische Einheiten: Laser-Trooper, Comanche-Helikopter.

12) Nano-Zeitalter



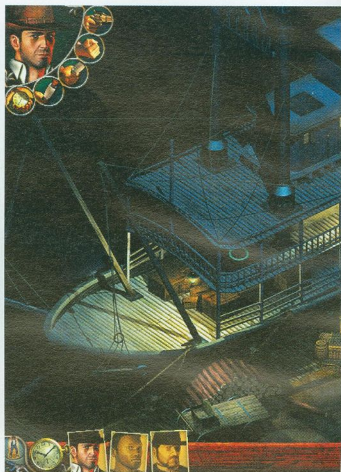
Zeitraum: 2100 – 2300
Besonderheit: Menschen gegen Mechs, Grüße vom Terminator.
Typische Einheiten: Hover-Panzer, Raptor-Kampfroboter.

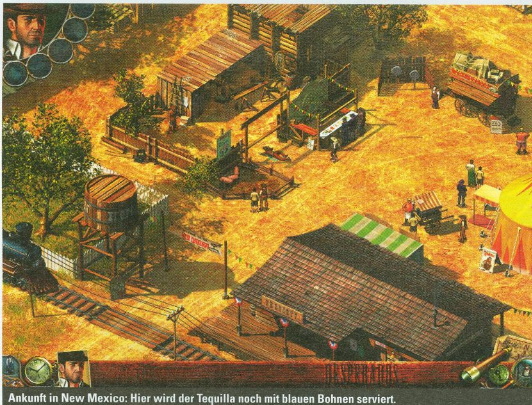
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

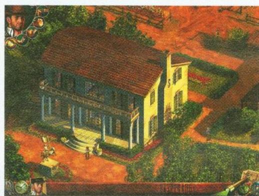
SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Spellbound Entertainment/Infogrames
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** März 2001
- **Internet:** www.desperados-game.com
- **Besonderheiten:** Echtzeit-Taktik ■ Westernatmosphäre ■ Kämpfer mit Spezialfähigkeiten ■ Tag- und Nachtszenarien ■ Innenräume von Gebäuden

Wild West in Kehl: Nahe der deutsch-französischen Grenze entsteht derzeit ein viel versprechendes Western-Epos im Commandos-Stil.


Typisch Louisiana: In Baton Rouge ankert ein richtiger Schaufelraddampfer.


Ankunft in New Mexico: Hier wird der Tequilla noch mit blauen Bohnen serviert.


Vom Winde verweht, dennoch wird hinter dem Anwesen weiter Baumwolle angebaut.

Sorge dich nicht, raube und morde! Nach dieser Maxime gestaltete manch ein Bandit im Wilden Westen seinen Tagesablauf. Auch die Twinnings & Co. Railroad Company wird Opfer derartiger Lebenskünstler und sucht daher professionelle Hilfe.

Schließlich sind konstante Eisenbahnüberfälle nicht gerade umsatzfördernd, sondern fast so abschreckend wie die chronischen Verspätungen der Münchner S-Bahn.

Da bei »Desperados: Wanted Dead or Alive« kein Sheriff lebensmüde genug ist, sich skrupellosen Gewohnheitsverbrechern in den Weg zu stellen, muss das leidende Unternehmen ein wenig Kleingeld aus der Portokasse locker machen. Mit einem Erfolgshonorar von 15 000 harten US-Dollar wird der Kopfgeldjäger John Cooper geködert – für einen Junggesellen mit mäßigen Ansprüchen ein hübsches Sümmchen. Wunderbar, denkt sich der Haudegen und schart flugs noch einige alte Kumpel um sich. Schließlich ist sein Gegner gleich eine ganze Bande, da schadet es nicht, Spezialisten mit herausragenden Fertigkeiten an seiner Seite zu wissen. Leider stecken einige seiner Ex-Gefährten selbst in mittelgroßen Schwierigkeiten und benötigen zunächst seine Hilfe.

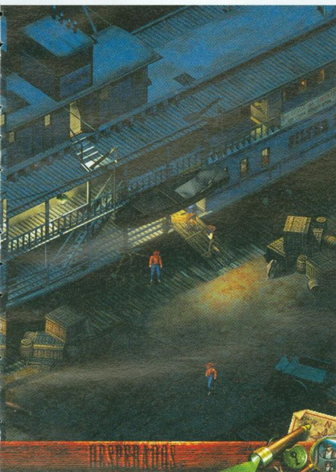
Die Prärie bei Kehl

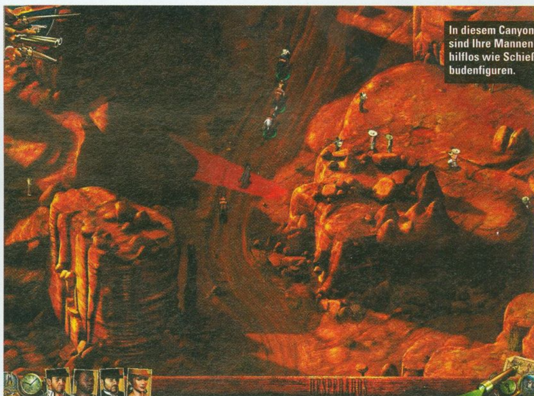
Zweifellos wirkt Desperados auf den Betrachter zunächst wie ein in den Wilden Westen versetztes »Commandos«. Wie beim vermeintlichen Echtzeit-Taktik-Vorbild müssen Sie mit Ihren bis zu sechs Teammitgliedern gegen eine große Übermacht antreten. Anschleichen und lautloses Eliminieren sind Trumpf, doch im Zweifelsfall geht es auch mit der ganzen Feuerkraft der Flinten und Revolver gegen die Banditen. Sowohl die isometrische Ansicht als auch die Sichtkegel der Gegner sind offenbar ungeniert von Commandos abgeschaut.

»Vorbildliches Tutorial.«

Dass nicht nur skrupellos vom bekannten Taktik-Klassiker abgekupfert wurde, sondern durchaus zahlreiche, eigenständige Ideen vorhanden sind, wollte der Entwickler Spellbound Entertainment bei einer Pressevorführung unter Beweis stellen.

Schon die Anreise zum Firmensitz des Entwicklerstudios in Kehl am Oberrhein stimmt auf die Szenerie des Titels ein: Das umgebende ehemalige Hafenareal erinnert in seiner trostlosen Verlassenheit deutlich an die legendäre Geisterstadt Tombstone. Hinter jeder bröckelnden Ziegelmauer scheint ein Programmierer zu lauern, der bereit ist, die anreisenden Journalisten bei einer negativen Bemerkung zum Duell herauszufordern. Wie ein trutziges Westernfort ragt das moderne Bürogebäude aus der Einöde heraus, in dessen zweiter Etage die fast 20 Spellbound-Mitarbeiter ihr Lager aufgeschlagen haben.




In diesem Canyon sind Ihre Mannen hilflos wie Schießbudenfiguren.

Innen geht es dann erstaunlich friedlich zu, zumal es wahrlich keines vorgehaltenen Kleinkalibergewehres bedarf, um Desperados in ein gutes Licht zu rücken. Vorbildlich ist bereits die Idee, das Tutorial in den Spielablauf zu integrieren. Unmerklich sollen Sie so in die eingängige Bedienung eingeführt werden – und zwar an den Stellen, an denen ein neuer Charakter mit individuellen Fähigkeiten auftaucht.

Lustig ist das Banditenleben

Zunächst lassen Sie den Kopfgeldjäger John Cooper kriechen, klettern und seine Scharfschützenfähigkeiten einsetzen. Kate O'Hara hingegen ist nicht nur eine talentierte Glücksspielerin, sie weiß auch Ihre Reize einzusetzen. Sam wiederum jagt mit Sprengstoff manches Problem einfach in die Luft. Doc McCoy baumelt schon fast am Galgen als Cooper ihn rettet – er hat seinen Auftritt als Wundheiler und knackt manches hinderliche Türschloss. Der Mexikaner und Ex-Bandit Sanchez ist ein Experte für schwere Waffen. Mit ihrem Blasrohr betäubt die Chinesin Mia Young Wachen und kann zudem ihr dressiertes Äffchen einsetzen. Hinzu kommen diverse Sonderaktionen: Klapperschlangen lassen sich einfangen und wie Minen platzieren, mit Gas gefüllte Violen werden einfach per Luftballon ins feindliche Lager geschickt.

»Ein kommender Geheimtipp.«

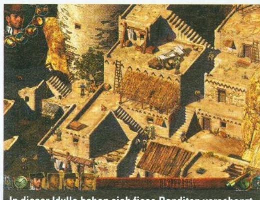
Ähnlich vielfältig wie die Talente Ihrer Kameraden sind die Unterschiede der Feinde. Die bislang 35 Gegnertypen haben individuelle Persönlichkeitsprofile, daher reagiert ein Marshal ganz anders als ein mexikanischer Bandit. Hinzu kommen voraussichtlich 25 Kategorien von Zivilisten sowie verschiedene Tierarten, mit denen die Szenerien belebt werden. Zivilisten sollten Sie übrigens möglichst nicht im Eifer des Gefechtes treffen, zusätzlich gibt es Aufträge, bei denen die Gegner nur betäubt werden dürfen. Ein Kranz aus Sternen kreist über den Häuptern der umgehauenen Männer, wobei die Anzahl der Sternchen die Dauer bis zum erneuten Erwachen angibt. Besser Sie fesseln die Bösewichte flugs und schaffen sie aus dem Blickfeld.

Auf Eastwoods Spuren

Im Lauf der deutlich filminspirierten Handlung werden Sie an unterschiedliche Schauplätze in New Mexico reisen, landen in Louisiana, wo Sie an Bord eines Schaufelraddampfers gehen und eine Baumwollplantage besuchen. Staubige Westernstädte gehören ebenso zu Ihren Einsatzgebieten wie enge Schluchten und sumpfige, mit Alligatoren verseuchte Feuchtbiotope. Stets sind die passenden Umgebungsgeräusche zu hören, was die Atmosphäre noch verdichtet. Einige Gebäude lassen sich betreten, wobei bei manchen sogar die Innenräume dargestellt werden. Durch drei Zoomstufen sowie eine praktische Übersichtskarte können Sie die Lage schnell erfassen, nicht ganz so leicht wird es wohl werden, einen passablen Plan zu entwickeln.

Um ein koordiniertes Vorgehen mehrerer Revolverhelden zu ermöglichen, ist eine spezielle Funktion vorgesehen, bei der sich Aktionen im Vorfeld speichern und dann mit einem Mausklick in Echtzeit ausführen lassen. Jedem Spieler soll es überlassen sein, einen eigenen Lösungsweg zu finden. Zudem betonen die Designer von Spellbound, welchen großen Wert sie auf abwechslungsreiche Level-Ziele legen um die Missionen nicht nach einem stereotypen Schema ablaufen zu lassen.

Bislang wirkt Desperados sehr schmackhaft und scheint mehr zu werden als ein bloßer Commandos-Klon mit Cowboys und Banditen. Die vielen individuellen Einfälle sowie die angekündigte, ausführlich durch Zwischensequenzen erzählte Hintergrundgeschichte könnten Desperados zum kommenden Geheimtipp machen – und zwar nicht nur für Liebhaber von Italo-Western. **(tw)**


In dieser Idylle haben sich fiese Banditen verschanzt.


Tritt ein, Fremder – hier findest du stets süffiges Feuerwasser. Doch nicht jedes Gebäude lässt sich von innen betrachten.


Zoom rein, zoom raus: Hier haben Sie einen Blick auf das gesamte Areal einer Ranch.

EXKLUSIV AUS



ENGLAND

WELTKRIEGER

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN VS. HIDDEN & DANGEROUS 2

Im nächsten Jahr kommen zwei Programme, die eins gemeinsam haben: Hier geht es Nazis an den Kragen! Wir haben uns beide für Sie exklusiv angesehen.

Return to Castle Wolfenstein

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Gray Matter Interactive
- **Genre:** 3D-Action
- **Internet:** www.graymatterinteractive.com
- **Termin:** 4. Quartal 2001
- **Besonderheiten:** Intelligente Gegner ■ Benutzt die Quake-3-Engine ■ Umstrittenes, düsteres Szenario ■ Stark interaktive Umgebung ■ Stationäre Waffen

Wahnsinn! Wir sind uns absolut sicher – derartige Flammen haben Sie auf Ihrem PC noch nicht gesehen. (RTCW)





Oh, oh, eine Wache! Jetzt könnten Sie die natürlich eliminieren, aber das würde die vielen Freunde des Obergefreiten auf den Plan rufen. (RTCW)

Beide Titel – »Return to Castle Wolfenstein« (RTCW) und »Hidden & Dangerous 2« (H&D2) – unterscheiden sich hauptsächlich in ihrem Anspruch. Denn während H&D 2 eine taktische Simulation ist, geht es bei RTCW vor allem um eins: Action!

Als Entwickler zeichnet Gray Matter Interactive verantwortlich, ein neues Studio, bei dem viele Jungs von Xatrix (»Kingpin«) Unterschlupf fanden, bevor die Firma wegen interner Differenzen schließen musste. Wie dem auch sei: In der Rolle von BJ Blazkowicz kämpfen Sie gegen nationalsozialistische Welteroberungspläne.

Verschlusssache

Laut dem Willen der Designer sind Hitlers letzte Versuche, den Kriegsverlauf doch noch zu ändern, nicht etwa die V-Waffen, Raketenjäger und Königstiger-Panzer – nein, Nazi-Wissenschaftler basteln mit obskuren Methoden daran, den Super-Soldaten ins Leben zu rufen. Die Experimente schlagen natürlich völlig fehl, weswegen Sie sich nicht nur mit den üblichen Schergen und SS-Truppen herumschlagen, sondern auch mit Monstrositäten wie Zombies und anderen ziemlich unangenehme Zwischenstadien des Super-Soldaten.

Doch vorher kämpfen Sie erst mehrere Level lang auf den bekannten Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs, bevor Sie dann in die OSA eintreten. Dies ist eine Organisation, die sich mit Hitlers Plänen zur Weltherrschaft beschäftigt und versucht, sie zu durchkreuzen. All das hört sich nach einer ziemlich abgedrehten Story an.

Action oder Realismus?

Aber worauf legen die Designer Wert, wenn es um das eigentliche Spiel geht? Der Akzent liegt absolut auf »Fun, fun, fun«, wie Creative Director Drew Markham sagt. Wenn »Hidden & Dangerous 2« und RTCW Filme wären, würde letzterer ein Streifen

»Eröffnen Sie das Feuer schneller als Ihre Gegner.«

»Der Akzent liegt absolut auf Fun, Fun, Fun.«

wie »Armageddon« sein, während H&D2 die dazu passende Arte-Dokumentation wäre – ohne freilich genauso langweilig auszufallen.

Es gibt zwar Interaktion mit NPCs, einige Puzzles warten auf ihre Lösung und Geheimräume wollen entdeckt werden; hauptsächlich lösen Sie Ihre Probleme aber, in dem Sie das Feuer schneller eröffnen als Ihre Gegner. Die verhalten sich durchaus schlau: Greifen Sie aus überlegener Position aus an, gehen sie in Deckung. Auch Teamwork lässt sich beobachten, wobei die Schurken ihre eigene Persönlichkeit haben. Der eine versucht, Sie mit Handgranaten zu erledigen, während sein Kollege vielleicht lieber Verstärkung holt. Steht irgendwo eine der stationären Waffen wie ein MG-42 oder eine 20mm-Kanone herum, versuchen sie, diese vor Ihnen zu bemannen – unangenehm für Sie.

Trotzdem soll RTCW eine – auf das Genre bezogen – relativ unblutige Angelegenheit werden. Die Designer wollen auf Geschmacklosigkeiten und exzessive →

Interview mit Drew Markham

Drew Markham ist Creative Director bei Gray Matter Interactive. Zum aktuellen Projekt »Return to Castle Wolfenstein« beantwortete er uns Fragen zur hohen KI und zum niedrigen Gewaltfaktor.

PC Player: Wie stark wird der Einfluss der Story auf das eigentliche Spiel sein?
Drew Markham: Unser Augenmerk liegt auf der Action, als erstes und als wichtigstes. Selbstverständlich gibt es eine spannende Hintergrund-Geschichte, die sich dem Spieler nach und nach offenbart, während er sich durchkämpft. Es warten tonnenweise Überraschungen auf ihn, und damit sie das auch bleiben, sage ich jetzt nicht mehr darüber.

PCP: Wird das Spiel puzzlelastig sein oder wird nur herumgeballert?
Drew: Secrets spielen eine wichtige Rolle im Spiel, aber Gott sei Dank musst Du nicht jede Wand ablaufen und die Leertaste drücken, um sie zu finden! Wir versuchen uns bei diesem Thema noch in verschiedenen Herangehensweisen, und deswegen kann ich jetzt noch nicht viel mehr dazu sagen.

PCP: Wie viel Interaktion mit der Umgebung wollt Ihr einbauen?
Drew: Soviel wie möglich. Wir stopfen tonnenweise zerstörbare Sachen in die Level, außerdem kannst Du Stühle aufheben und sie Deinen Gegnern über den Schädel ziehen.
Die fest installierten Waffen (wie MG-42s oder 20mm-Kanonen) darfst Du alle benutzen – und nicht nur gegen Fußsoldaten, sondern auch gegen Flugzeuge oder dazu, Brücken und Wände zum Einsturz zu bringen.

PCP: Wie sieht's denn mit der Künstlichen Intelligenz aus?
Drew: Wir benutzen eine Kombination aus skriptbasiertem Benehmen und echtem Kampfverhalten, und beides klappt hervorragend. Die Jungs sind wirklich nicht dämlich; wenn sie sehen, wie Du Deinen Raketenwerfer hervorholst, warten sie nicht darauf, zu Kleinholz verarbeitet zu werden, sondern suchen Deckung. Wenn Du eine Granate wirfst, rennen sie entweder weg oder versuchen, sie aufzuheben und zurückzuschmeißen. Sie arbeiten sehr gut im Team zusammen und laufen nicht einfach in MG-Feuer, sondern schauen, wo sie eine Deckung finden, aus der sie Dich unter Beschuss nehmen können. Wenn sie ein unbemanntes MG-42 sehen, laufen sie hin und benutzen es, weil sie wissen, dass es deutlich stärker ist als das, was sie mit sich herumschleppen.
Ein Feind mag zudem vielleicht wissen, dass Du in einem bestimmten Teil eines Gebäudes bist, aber nicht genau, wo. Du kannst ihm dabei zusehen, wie er in einen Raum oder Bereich sucht, in dem er Dich vermutet, und genau diesen Ort womöglich unter Feuer nehmen.
Und natürlich können und werden wir den Soldaten ein persönliches Verhalten verpassen.

PCP: Was habt Ihr für den Mehrspieler-Modus geplant?
Drew: Unser Ziel ist natürlich, einen möglichst guten Einzelspieler-3D-Shooter zu machen, aber mit der Engine haben wir ja schon phantastische Mehrspieler-Möglichkeiten von Haus aus. Eine unserer internen Gruppen beschäftigt sich ausschließlich mit Multiplayer-Modi.

PCP: Wie sieht es mit der Gewaltdarstellung aus, das dürfte ja nicht unproblematisch werden?
Drew: Return to Castle Wolfenstein wird nicht allzu brutal werden. Wir haben mit entsprechenden Texturen gearbeitet, sie wieder verworfen und festgestellt, dass wir sie gar nicht brauchen. Die Atmosphäre entspricht ungefähr einem Kriegsfilm aus den Sechzigern. Und nein, in RTCW wird nicht geflucht! (grinst)



Natürlich kommen auch die beliebten Flammenwerfer zum Einsatz. Der Nazi-Soldat in Schutzkleidung macht Ihnen hier die Hölle heiß. (RTCW)

Return to Castle Wolfenstein vs. Hidden & Dangerous 2

→ Gewaltdarstellung verzichten und das Ganze eher »wie einen Kriegsfilm aus den Sechzigern« gestalten (siehe auch Interview mit Drew auf Seite 61).

Grafik-Beben

Gray Matter benutzt id Softwares Quake-3-Engine, um das Spektakel in Szene zu setzen; wir erwarten also Krümmungen, volumetrischen Nebel, prächtige Explosionen und farbige Hi-Color-Leuchteffekte – obwohl, wie Sie den Screenshots schon entnehmen können, die Grafiker alles eher düster gestalten.

Außer den üblichen Deathmatch- und Capture-the-Flag-Modi sollen noch weitere Multiplayer-Spielarten eingebaut werden – nur welche, ist noch nicht bekannt. Im Hause arbeitet aber ein eigenes Team daran, auch Netzwerk-Freunden ein intensives Erlebnis zu bieten. Allein der Strand-Level zu Beginn würde zu einer Menge verschiedener Ideen wie beispielsweise Teamangriff gut passen.

Ob einzeln oder in der Gruppe – es wartet ein beeindruckendes Waffenarsenal auf Sie. Neben den erwähnten fest installierten Geschützen wären da noch Pistolen von Colt und Luger, MPs aus amerikanischer

»Return to Castle Wolfenstein wird nicht allzu brutal werden.«

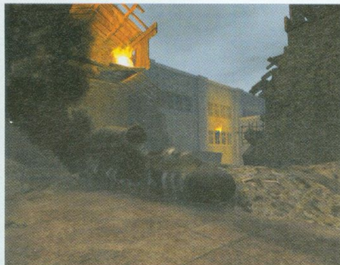
und deutscher Fertigung, Flammenwerfer und die Venom Gun, eine Art überschweres Maschinengewehr mit mehreren rotierenden Läufen. Außerdem kann Blazkowicz mit seinen bloßen Fäusten angreifen oder etwa Möbelstücke in der einen Hand tragen, eine Pistole in der anderen. Wer könnte einer derartigen Kombination schon widerstehen?



Eine illustre Gesellschaft: Einige der Gegner, die auf Sie warten. (RTCW)

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN UND HIDDEN & DANGEROUS 2 IM VERGLEICH

	Return to Castle Wolfenstein	Hidden & Dangerous 2
Szenario	Düstere, gotisch anmutende Architektur der Gebäude; wahnsinnige Wissenschaftler sind auf der Suche nach dem Super-Soldaten und führen dazu unangenehme Experimente durch – mit deren Ergebnissen Sie konfrontiert werden.	Viele offene Geländestücke, dazu interessante Örtlichkeiten wie Kriegsschiffe und sogar Eisberge. Als SAS-Angehöriger dirigieren Sie eine Truppe Elite-Soldaten durch ganz Europa und führen Sabotage-Aufträge aus.
Spielablauf	Auch wenn das eine oder andere Puzzle zu lösen ist und einige Geheimräume ihrer Entdeckung harren – hier ist Action pur angesagt.	Dank der neuen taktischen Karte werden Strategen noch mehr gefordert als bisher. Blinde Vorwärtsstürmer bezahlen mit ihrem Leben.
Missionen	Gleich zu Beginn erwartet Sie die Landung an einem von den Deutschen verteidigten Strand. Ob es sich dabei um die Invasion in der Normandie handelt – keiner weiß es. Jedenfalls müssen Sie sich hocharbeiten, Hügel und einen Bunker erobern. Dort finden Sie einen verletzten GI, der interessante Beute mit sich führt: Eine Code-Maschine – vielleicht eine Enigma? Dann müssen Sie lediglich wieder den Strand hinunter zu Ihrem Boot. Hört sich simpel an? Ist es aber nicht.	Einmal muss die Besatzung eines deutschen Schlachtkreuzers erledigt werden, dann legen Sie magnetische Minen, um ihn zu versenken. Vorher holen Sie noch eine Enigma von Bord. In einem anderen Auftrag müssen Sie sich von einem Lkw in ein deutsches Lager bringen lassen. Und die dritte bekannte Mission spielt auf einem Eisberg, den Sie gerammt haben. Auf der Suche nach einem dort verborgenen deutschen U-Boot kämpfen Sie nicht nur gegen Soldaten, sondern auch gegen die Natur, da das Eis auseinander bricht.
Engine	Die Quake-3-Grafik wurde schon von »Heavy Metal F.A.K.K. 2« und »ST Voyager: Elite Force« zu neuen Höhenflügen geführt. Wir erwarten auch hier eine hervorragende Optik.	Die »Insanity«-Engine des Vorgängers wurde für die leistungsfähigere LS3D-Darstellung aufgegeben, eine (noch) unbekannte Größe. Wir warten auf die ersten bewegten Bilder.
Waffen	Außer den stationären MG-42 und 20mm-Kanonen finden Sie neben der Venom Gun (einer Art Gatling Gun) einen Flammenwerfer, eine Thompson-MP sowie die MP-40 und ordinäre Pistolen von Colt und Luger.	Neben der klassischen Thompson-Maschinenpistole warten noch eine Reihe an Gewehren, Pistolen, Granaten und Sprengsätzen auf Sie – selbstverständlich auch eine Scharfschützen-Flinte.
Multiplayer	Neben dem Deathmatch und CTF ist noch wenig bekannt, wir erwarten aber weitere Spiel-Modi.	Außer dem bekannten kooperativen Modus wollen die Programmierer auch hier einen CTF- und Deathmatch-Modus einbauen, sowie eine Schleich-Variante.





Hidden & Dangerous 2

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Illusion Softworks/ Take 2 Interactive
- **Genre:** Strategie-Action
- **Internet:** www.illusionsoftworks.com, www.take2.de
- **Termin:** 2001
- **Besonderheiten:** 24 Missionen in 7 Kampagnen ■ Steuerbare Flugzeuge und Fahrzeuge ■ Neue leistungsfähige Grafik-Engine ■ Neue Taktik-Karte ■ Im Action- oder im Taktik-Modus spielbar



Die neue Grafik-Engine ermöglicht recht hohe Sichtweiten bei immer noch detaillierten Objekten. (H&D2)



Ha! Wer da?!? Auch diesmal spielen Missionen auf deutschen Kriegsschiffen. (H&D2)



Außer diesem Transporter steuern Sie sogar Flugzeuge. (H&D2)

Return to Castle Wolfenstein vs. Hidden & Dangerous 2



Noch fährt dieser Zug unbehelligt seinem Ziel entgegen ... (H&D2)



Was mag sich in diesem Gebäude verbergen? (H&D2)

Die »Hidden & Dangerous«-Macher arbeiten fieberhaft am Nachfolger. Warum wird jetzt erst damit begonnen? »Wir haben schon im Januar angefangen«, sagt Chefdesigner Tomas Pluharik, »aber wir mussten erst die Dreamcast-Version von Hidden & Dangerous fertig stellen.« Was dürfen wir erwarten? Was wurde verbessert?

Versteckte und offensichtliche Fortschritte

Schon auf den Bilder fällt auf, dass der doch sehr blockige Look des Vorgängers verschwunden ist. »Schuld« daran ist die neue Engine namens LS3D, welche die Tschechen jetzt benutzen. Sie kann über hunderttausend Polygone in akzeptabler Geschwindigkeit auf einmal darstellen (siehe Interview mit Tomas auf Seite 65) und ermöglicht neben fließenderen Animationen auch höhere Sichtweiten.

Das taktische Interface wurde ebenfalls völlig erneuert. Die alte Karte musste erst umständlich geladen werden und war außerdem nicht allzu brauchbar (siehe auch Test in der PC Player 9/99). Nun wird sie neben der 3D-Ansicht dargestellt und zeigt zudem alle Bewegungen der eigenen wie feindlichen Soldaten in Echtzeit. Dadurch ergeben sich zwei völlig unterschiedliche Spielweisen.

Taktik oder Action?

Bevor Sie das Spiel beginnen, können Sie sich aussuchen, ob Sie lieber im Action- oder Taktik-Modus spielen wollen. Hotshots laufen alleine durch die Level und versuchen so, ihre Aufgaben zu lösen. Alle anderen haben ihre Soldatengruppe, denen Sie über die Taktik-Ansicht Befehle geben können, ähnlich dem Beobachter-Modus aus »Rogue Spear«.

Die sieben Kampagnen mit insgesamt 24 Missionen lassen sich zudem auf drei unterschiedlichen Wegen lösen. So haben Sie Einsätze mit nur einem Soldaten, dann wieder mit dem ganzen Team. Einige Aufträge sind auch für die Story wichtig; hier kann zwar die Hauptperson Gary nicht sterben, aber der Rest. Sie tauchen zwar nach den Debriefings wieder auf, haben aber keine Erfahrungspunkte gewonnen.

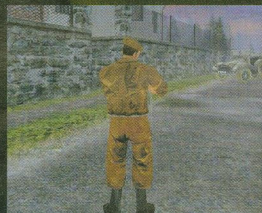


Was mag sich in dieser Scheune verbergen? Etwa ein Widerstandsnest?

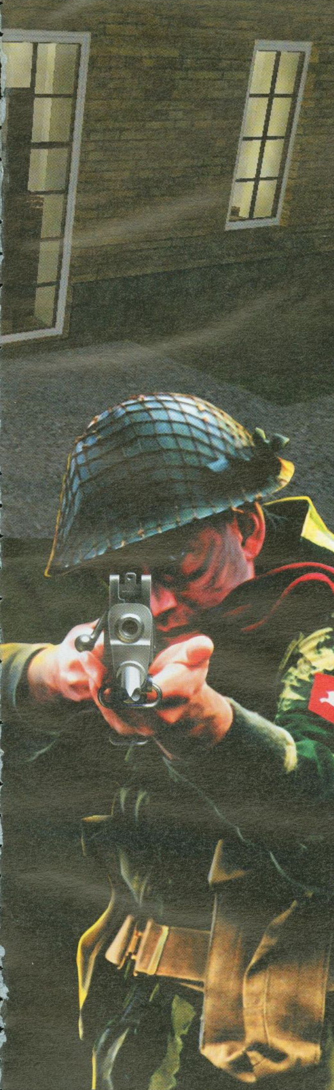
»Sie suchen sich aus, ob Sie im Action- oder Taktik-Modus spielen wollen.«

Fahrzeuge

Einer der interessantesten Aspekte im ersten H&D war sicherlich die Möglichkeit, Fahrzeuge zu steuern. Ob Sie mit einem Boot einen Hafen infiltriert haben oder mit einem Schützenpanzer vor einer ganzen Brigade Kettenfahrzeuge geflohen sind – solche Einfälle sorgten für Abwechslung. Dieser Punkt wird hier eine noch zentralere Rolle spielen: Außer in Pritschen-Lkws und Tanks sitzen Sie hier bei einer Mission in der Messerschmitt Me-323A. Das war ein gigantischer Lastensegler mit über 50 Metern Spannweite und sechs Propellermotoren. Den steuern Sie durch eine Schlucht, und was passiert? Englische Jäger kommen, und da sie ja nicht wissen, dass Verbündete im Flieger sitzen, greifen sie an. Ob Sie die bewaffnete Version fliegen dürfen oder sich allein auf Ihr fliegeri-



Der Detailgrad nimmt deutlich zu. Achten Sie beispielsweise auf Gras und Wandtexturen. (H&D 2)



sches Geschick verlassen müssen, wollte Tomas uns noch nicht verraten. Im Multiplayer-Modus ist es aber möglich, ein Flugzeug zu kapern und damit Ihre Mitspieler aus der Luft zu attackieren.

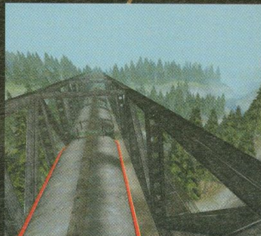
Wohin geht's?
Die Missionen (siehe auch Vergleichskasten auf Seite 62) führen Sie um die ganze Welt. Sie kämpfen in Burma, Nordafrika, London, der Normandie, Deutschland und der tschechischen Grenze. Nicht nur Nazis sollen Ihre Feinde sein, das Programm stellt auch die ersten Konflikte zwischen SAS und dem KGB zu Beginn des Kalten Krieges dar.

Was erwartet uns?
Beide Spiele sind äußerst viel versprechend. Action-Fans freuen sich sicher eher auf Return to Castle Wolfenstein. Doch wie und ob RTCW nach Deutschland kommt, ist auf Grund des umstrittenen Szenarios ungewiss. Hidden & Dangerous 2 wird es indes ganz sicher in einer lokalisierten Fassung in deutsche Geschäfte schaffen und Freunde des mittlerweile seit Jahren etablierten Taktik-Shooter-Genres beglücken.
(PC Gamer/mash)

»Im Multiplayer-Modus attackieren Sie Ihre Mitspieler aus der Luft.«



Viele Außenareale führen die Leistungfähigkeit der Grafik-Engine vor.



In einem Auftrag kümmern Sie sich um einen Zug – ziehen Sie den Kopf ein!

Interview mit Tomas Pluharik

Tomas Pluharik, Chefdesigner bei Illusion Softworks, redete mit uns über die neue Grafik-Engine, Mehrspieler-Modi und kleine Leckereien in »Hidden & Dangerous 2«.

PC Player: Warum benutzt Ihr nicht mehr die Insanity-2-Grafik-Engine?
Tomas Pluharik: Wir haben uns entschieden, die LS3D-Engine zu verwenden, da sie viel mehr Polygone und erstklassige Effekte darstellen kann. Mit ihr haben wir ständig 30 000 Polygone im Bild, manchmal sogar 100 000. Das erlaubt uns, beeindruckende Szenarien zu erstellen. Wir rendern große Teile der Umgebung und der Spieler-Ansichten auf einmal. Diese Engine ist wirklich hervorragend für 3D-Action geeignet.

PCP: Was ist mit der taktischen Karte geschehen?
Tomas: Das taktische Interface in Hidden & Dangerous war nicht sehr nützlich, also haben wir beschlossen, es einfacher zu gestalten. Nun ist das taktische und das Action-Interface auf einem Bildschirm, und Du kannst mit einem einzigen Knopfdruck zwischen beiden wechseln.

PCP: Habt Ihr Euch etwas Besonderes für den Mehrspieler-Modus ausgedacht?
Tomas: Im ersten Teil hatten wir ja nur einen kooperativen Spiel-Modus für die normalen Kampagnenmissionen. Wir werden diesmal auch die anderen klassischen Modi einbauen wie Deathmatch und Capture-the-Flag. Dazu kommen einige Spielarten, in denen es auf Schleichen ankommt und Du etwas stehlen oder jemanden kidnappen musst.



Tomas Pluharik ist der Chefdesigner von Hidden & Dangerous 2.

PCP: Schleichen wie bei Counter-Strike oder wie bei Dark Project?
Tomas: Ein Team besteht aus Dieben, das andere aus Wachen. Die Diebe haben Einschränkungen in den Waffen, dürfen aber etwa Schalldämpfer-Pistolen benutzen. Und die Wachen müssen alles unternehmen, um sie zu stoppen!

PCP: In H&D1 konnte man Fahrzeuge steuern. Gibt es solche Sachen auch im zweiten Teil?
Tomas: Klar doch. Neben fahrbaren Panzern und Lkws hebst Du auch ab. Du fliegst in einer Mission etwa eine Messerschmitt Me-323A, einen riesigen, motorisierten Lastensegler. Du steuerst ihn durch eine Schlucht und dann greifen Dich englische Kampfflugzeuge an, wegen der Insignien auf Deinem Flieger!

»Du fliegst in einer Mission einen riesigen Lastensegler.«

WER FREUNDE

PLAYER

50 SEITEN HARDWARE-SPECIAL
3D-Grafikkarten ▪ Viren-Alarm ▪ Eingabegeräte ▪ DVD-Combos

13/2000 Weihnachten
DM 9,90

FRISCH AUS DEN USA
EMPIRE EARTH
DIABLO 2 EXPANSION
WARCRAFT 3

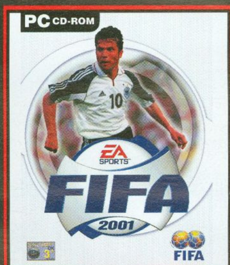
WESTWOOD EXKLUSIV!
BATTLE FOR DUNE

CDs ++ 7 DEMOS ++ 6 VIDEOS

Deathtrap Dungeon

FIFA 2001 ▪ Pizza Connection 2 ▪ Zeus
Battle Isle: Andosia ▪ Frogger 2
PATCHES ++ VIRENSCANNER

200 PREISE!
WEIHNACHTS-GEWINNSPIEL
Monitore ▪ Gamepads ▪ Grafikkarten ▪ Headsets ▪ Lenkräder ▪ Diablo-2-Brettspiel



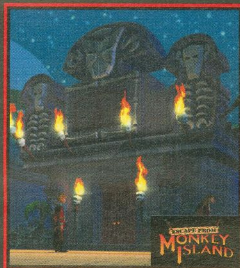
FIFA 2001 ist schlicht die mit Abstand weltbeste Fußballsimulation überhaupt. Einfach jeder Sportsfreund, der sich für Fußball interessiert, sollte den mit der offiziellen FIFA-Lizenz gesegneten Meisterkicker in seiner Sammlung haben.

Future Verlag – Medien mit Leidenschaft

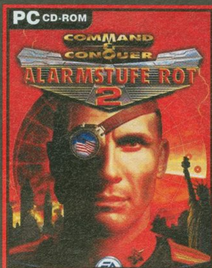
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PC Player, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

WIRBT, HAT FREIE WAHL

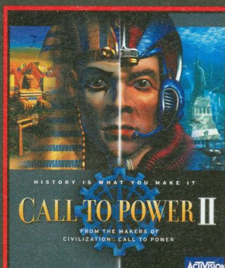
Wenn Sie jetzt einen Freund für ein PC Player-Abo gewinnen, schenken wir Ihnen eins der vier abgebildeten Top-Spiele* als Dankeschön!



Escape from Monkey Island, die Fortsetzung der legendären Saga um den Möchtegern-Piraten Guybrush besitzt einfach alles was ein gutes Adventure auszeichnet: Knuffige Charaktere, ruchlose Piraten, köstliche Gags und abgedrehte Rätsel en masse.



Die Mutter aller Echtzeit-Schlachten bittet mal wieder zum Gefecht. Und mit **Alarmstufe Rot 2** legt Westwood den bislang spektakulärsten Teil der mit Auszeichnungen überhäuften Eroberungs-Serie vor.



Die auf dem Spielprinzip der preisgekrönten Civilization-Reihe basierende Aufbausimulation **Call to Power 2** überzeugt mit einer unüberbietbaren Spieltiefe und einer Langzeitmotivation, die sich nach Monaten bemißt

Ihre Vorteile:

15% Preisvorteil im Abo • Sie verpassen keine Ausgabe • PC Player kommt pünktlich und frei Haus zu Ihnen • Brandheiße Exklusiv-Berichte • Zwei fetzige CDs • Knallharte Tests

*nur solange Vorrat reicht

Und so funktioniert's: Einfach Karte ausfüllen und abschicken:
Abo-Service CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Oder per Telefon 089/209 591 38, Fax 089/209 281 22 oder E-Mail future@csj.de
Wenn die Karte fehlt, wenden Sie sich bitte an unseren Abo-Service.

PC PLAYER Das Testmagazin: klar • kritisch • kompetent
www.pcplayer.de

Die hinreißenden, vorgerenderten Umgebungen machten schon das ursprüngliche Myst zu einem besonderen Erlebnis – nun sind sie wieder da.

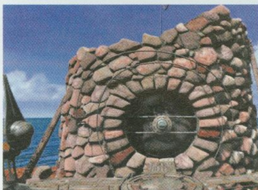


MYST 3: EXILE

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Presto Studios/ Mattel Interactive
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.presto.com
- **Besonderheiten:** Neuer Entwickler ■ Nach wie vor umwerfende Grafik ■ Surrealistische Story mit kniffligen, aber sehr logischen Rätseln ■ Diesmal auch mit Gameplay

Das Ende der Adventures wurde von »Myst« eingeläutet – so der verbreitete Vorwurf. Nun, dann bereiten Sie sich mal auf eine Wiedergeburt vor.



Wie gehabt: Alles dreht sich um die Erkundung der Spielwelt und das Lösen von Rätseln.

Wenn es denn einen Titel gibt, wegen dem sich die Leute garantiert gegenseitig an den Kragen gehen, dann dürfte es sich um »Myst« handeln. Das surrealistische Adventure ist ebenso wie sein Nachfolger »Riven« ein epochaler Bestseller, ja, es verkörpert eigentlich den Begriff Mainstream im Computerspiele-Business.

Dennoch (oder deswegen?) wurde Myst beschuldigt, für den Tod der Adventures ebenso verantwortlich zu sein wie für das Desinteresse der Mainstream-Spieler an weiteren Bekanntschaften mit dem Genre. Als Mattel Interactive bekannt gab, dass Cyan (das Entwicklerteam der ersten beiden Mysterien) die Rechte für den dritten Teil an die mit »Journeyman Project« und »Star Trek: Hidden Evil« nicht wirklich bekannt gewordenen Presto Studios weitergereicht hat, wurde die Neuigkeit daher mit einem kollektiven Gähnen zur Kenntnis genommen. Um die Frage zu klären, ob uns »Myst 3« trotzdem interessieren sollte, warfen wir einen frühen Blick auf das Spiel und sprachen mit den Entwicklern.

»Mit Polygon-Menschen kann man sich nicht identifizieren.«

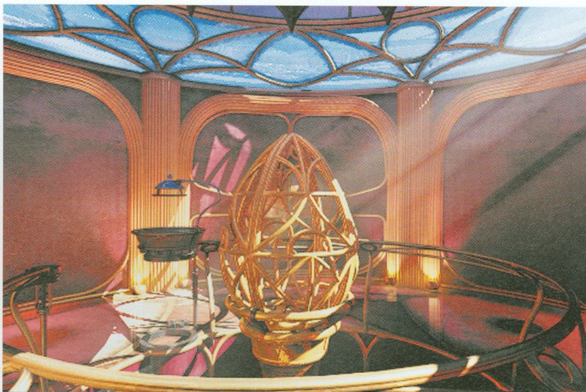


Myst 3 benötigt keine 3D-Karten, wird sie aber mit besonders hübschen Effekten unterstützen.

Die erste Entdeckung auf dieser Reise war, dass Cyan sich nicht völlig zurückgezogen hat, sondern beratend für die Presto-Jungs tätig ist – weshalb die Story zehn Jahre nach den Ereignissen von Riven ungefähr dort weitergeht, wo seinerzeit der erste Teil aufhörte (Riven war ja bekanntlich auch eher die Fortsetzung des Myst-Romans als des Spiels). Atrus und Catherine haben Myst verlassen und in ihrem neuen Heim, auf einem Eiland namens Tomanha, stellt sich bezaubernder Nachwuchs in Form des Mädchens Yeesha ein. Doch die traute Idylle währt nicht lange, denn ein neuer Schurke betritt die Bühne. Verkörpert von Brad Dourif, welcher schon bei »Einer flog über das Kuckucksnest« und »Dune« mitmischte, ist der Bursche auf Rache aus, denn seine

eigene Heimat wurde offenbar von Atrus' Söhnen versenkt ...

Die hauptsächlich an Myst geübte Kritik war ja, dass der Titel zwar mit wunderhübschen Grafiken gepflastert sei (aus der damaligen Perspektive jedenfalls), aber dafür kaum ein Fitzelchen Spielspaß beinhalte. Presto-Produzent Greg Uhler hat sich diesen Vorwurf zu Herzen genommen: »Eines der Hauptprobleme von Riven – mehr noch als von Myst – war die außerordentliche Offenheit der Struktur!«, gesteht er dem Zuhörer. »Daher konnte man 90 Prozent der Räume betreten, ohne ein einziges Rätsel zu lösen. Es war also manchmal nicht ganz einfach, dem Fortgang der Geschichte zu folgen oder zu wissen, was als Nächstes zu tun wäre.« Deshalb feilten Uhler und die Autorin Mary DeMarle intensiv daran, Storyline und Rätsel griffiger zu machen. Myst 3 bietet klarere Ziele, mehr Informationen und konkrete »Belohnungen« für gelöste Rätsel – ohne im Zuge dessen die Möglichkeit des freien Umherwanderns völlig auszuschalten, versteht sich.


Geheimnisvolle Gebilde sorgen sowohl innerhalb als auch außerhalb von Gebäuden für die besondere Atmosphäre, mit der schon die Vorgänger glänzten.

Story inclusive

In Myst und Riven passierte nicht besonders viel, diesmal sollen Sie also von einer fortlaufenden Geschichte gefesselt werden. Gespräche mit diversen Personen spielen dabei ebenso eine Rolle wie Videosequenzen und Rätsel, wie man sie von anderen, konventionellen Adventures kennt. Uhler und DeMarle betonen übrigens unisono, dass es keinerlei Zeitbegrenzungen geben wird.

Während Riven in einem einzigen, zusammenhängenden Areal inszeniert wurde, kehrt das neue Spiel zum Insel-Hüpfen zurück. Daher kann jedes der fünf Eilande (oder Zeitalter, wie sie hier genannt werden) mit spezieller Architektur und individuellen Puzzles aufwarten. Da wird es vielleicht einmal darum gehen, Objekte zu manipulieren, während andere Orte mechanische oder mathematische Rätsel bevorzugen – man kennt das ja vom ersten Teil der Saga. Das von uns begutachtete »Canyon-Zeitalter« ist etwa mit Häusern im Pueblo-Stil ausgestattet und hält jede Menge Maschinen aus Kupfer und Messing bereit, die aus den 40er Jahren importiert zu sein scheinen.

»Es gibt immer noch Adventure-Käufer.«

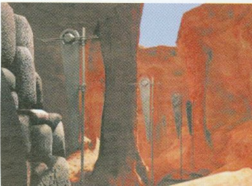
Das ursprüngliche Myst war ein Pionier in Bezug auf die Verwendung vorgerenderter 3D-Umgebungen, wurde aber von vielen Spielern als interaktive Diaschau verspottet. Die Prestos wollten nun bei ihrem Beitrag zur Myst-Serie auf jeden Fall vermeiden, dass Teile der potenziellen Zielgruppe durch hohe Hardware-Anforderungen abgeschreckt werden, weshalb es kein Echtzeit-3D und keine computergenerierten Charaktere geben wird. Stattdessen kommt eine weiterentwickelte Version der früheren Engine zum Einsatz: Sie gehen von Punkt zu Punkt und können sich dort stufenlos um sich selbst drehen. So, wie es schon vor Jahren bei den Journeyman-Titeln möglich war. Die High-End-Fans sollen dennoch auf ihre Kosten kommen, da bei Verwendung von 3D-Karten zusätzliche Effekte auf den Bildschirm gezaubert werden.

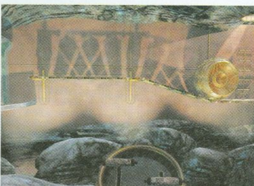
Auch die Verwendung echter Schauspieler in Videosequenzen hat bereitsTradition. Creative-Director Phil Saunders meint: »Wir legen Wert darauf, dass sich die Leute mit den Figuren identifizieren – das kann man mit Polygon-Menschen nicht erreichen.« Wie auch immer man zu dieser sicherlich fragwürdigen Aussage steht, interessant ist, dass Rand Miller (mit seinem Bruder Robyn einer der Myst-Erfinder) sich bereit erklärt hat, erneut die Rolle des Atrus zu übernehmen. Auch das Engagement von Brad Dourif hat im Internet bereits für einigen Wirbel gesorgt. Laut DeMarle handelt es sich bei ihm übrigens um einen eingefleischten Myst-Fan, der viele eigene Ideen in die Rolle eingebracht hat.

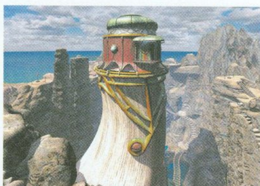
Die Klone sind schuld

Wir befragten Greg Uhler zu dem Vorwurf, Myst habe seinerzeit den Niedergang der Adventures herbeigeführt. »Sie müssen die vielen schlechten Klone bedenken, die auf Myst folgten, um die wahren Schuldigen zu finden«, lautete seine Antwort. In der Tat wurde der Markt damals mit einer ganzen Flut ähnlich aufgemachter Spiele überschwemmt. Und viele von ihnen erreichten kaum das Niveau aneinandergeklebter Urlaubsfotos ...

Bei den Presto Studios versucht man hingegen, das restaurieren zu, was bei Riven irgendwie verloren ging. »Wir können mit einer Fan-Basis rechnen, welche die surreale Qualität der Myst-Spiele zu schätzen weiß«, freut sich Uhler. »Indem wir aber gleichzeitig mehr traditionelle Adventure-Elemente einbauen, erreichen wir auch die Kerngruppe der Spieler.« So soll mit »Exile« das Interesse an Adventures auch bei den Herstellern wiederbelebt werden. »Die Käufer sind immer noch da«, behauptet Saunders. »Sie warten eben nur auf das richtige Produkt.« Nun, wenn Myst 3 im nächsten Jahr veröffentlicht ist, werden wir wissen, ob es das richtige Produkt war ... **(PC Gamer/jn)**


Wie in den Journeyman-Titeln können sich die Spieler stufenlos um sich selbst drehen.


Von einer Insel geht's zur nächsten: Das originale Myst lässt grüßen.


Die Presto Studios hoffen darauf, wieder ein breites Zielpublikum zu erreichen.

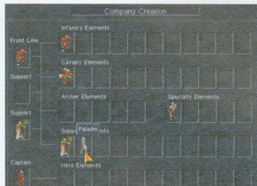
KOHAN

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Timegate Studios
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.kohan.de, www.timegatestudios.com
- **Besonderheiten:** Städteaufbau in Echtzeit ■ Steuerung individuell zusammengestellter Regimenter



Im Wald, da sind die Feinde. Ihr selektiertes Dragoner-Regiment wird durch den Kampfsegen der Kleriker angefeuert, die aus sicherer Entfernung zaubern.



In diesem Menü mischen Sie neue Regimenter aus verschiedenen Truppentypen zusammen.



Zu wenig Holz vor der Hütte. Nach einem Blick auf die Ressourcen-Anzeige (Bildrand oben) geben Sie ein Sägemühlen-Upgrade in Auftrag.

Fantasy-Reich sucht vielseitigen Strategen. Ihr Aufgabengebiet: Infrastruktur-Aufbau, Echtzeit-Schlachten und Personal-Management der Heldenschar.

Kennen Sie »Kohan«? Wenn nicht, dürfen wir Ihnen zur Mundwässrigmachung ein paar andere Namen um die Ohren werfen: »Master of Magic«, »Age of Wonders«, »Fantasy General« ... na, hat's geklingelt?

An solche gestandenen Vertreter des Fantasy-Strategie-Genres erinnert das Debütspiel von Timegate Studios aus Houston, Texas. Die Newcomer kreuzen die Freuden der Imperiumsverwaltung mit Echtzeit-Dynamik und detaillierter Heeresplanung.

Ihr typischer Alltag beginnt mit einem bescheidenen Fantasy-Kuhkaff. Zunächst wird die Nachbarschaft erkundet, um die Lage von bündniswilligen Städten und raufwilligen Feinden zu klären. Je mehr Siedlungen und Truppen Sie kontrollieren, desto mehr Rohstoffe verschlingt natürlich auch deren Unterhalt. Also erschließt man Minen, baut Sägewerke und eröffnet Schmieden, damit kein teures Gold für schnöde Ressourcen verbraten werden muss. Der Umfang der automatisch eintrudelnden Steuereinnahmen richtet sich nach Menge und Größe der kontrollierten Städte.

Berserker vorn, Kleriker hinten

Kohans spielerischer Schwerpunkt liegt aber nicht bei Ressourcen und Infrastruktur. Die meiste Zeit werden Sie damit beschäftigt sein, Ihre Truppen optimal zu konfigurieren und einzusetzen. Einsame Krieger gibt es nicht -- hier werden ganze Regimente befehligt, die aus bis zu sieben Einheiten bestehen. In einem speziellen Menü mischen Sie Frontkämpfer mit unterstützenden Spielfiguren wie Magiern oder Bogenschützen.

Welche Spezialisten in einer Kaserne zur Wahl stehen, hängt ganz vom Ausbau-Level der Stadt ab. Jedes Regiment hat zudem einen Anführer, idealerweise einen der namensgebenden Kohans. Diese Superhelden verfügen über individuelle Sonderfähigkeiten, von denen Ihre ganze Truppe profitiert. Je nach verwendetem Held rieseln Kampf-Boni, Heilung oder magische Attacken übers Schlachtfeld.

Regeneration in Nachschub-Zonen

Jedes Regiment greift automatisch an, sobald sich feindliche Verbände in der Nähe blicken lassen. Wie schnell und effektiv Ihre Mannen sind, hängt vom Terrain und der gewählten Formation ab. Um die Versorgung des Militärs auch fernab von Städten zu sichern, sollten Sie fleißig Außenposten bauen. In deren Umkreis genesen Ihre Einheiten und erlangen selbst nach verlustreichen Kämpfen langsam wieder volle Stärke. Hält sich eine Truppe ständig außerhalb der Versorgungszonen, muss sie immer wieder in die Heimat geschickt werden, um Moral und Lebensenergie zu tanken.

3D-Effektgewitter sind nicht zu erwarten, in grafischer Hinsicht wandelt Kohan auf übersichtlichen Pfaden mit wuseligen Einheiten-Animationen. Sie treten auf einer zufällig generierten Spielfeld-Karte an oder stürzen sich in eine Kampagne, die in überschaubare Missions-Häppchen unterteilt ist. Deutschland-Distributor Sunflowers wird beim Spielbalance-Feinschliff mithelfen, damit Kohan pünktlich zur Oster-Saison erscheint. **(hl)**

»Einsame Krieger gibt es nicht.«



Im Vergleich zu diesem Flamm-Vierbeiner wirkt das Regiment südlich der Stadt klein und verloren.

Versandanschrift:
Postfach 1352
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:
Mo.-Fr.: 8⁰⁰ - 20⁰⁰ Uhr
Samstag: 9⁰⁰ - 16⁰⁰ Uhr

Wial VERSAND

EUROCARD MasterCard

WIAL-BESTELLHOTLINE: 08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64, PSX, DVD und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter

http://www.wial.de

TOP-ANGEBOTE DES MONATS:

SUDDEN STRIKE* KD	79,90	DUNGEON KEEPER 2	29,90
NOX KD	29,90	TA: KINGDOMS KD	14,90
SHADOW COMPANY	9,90	MESSIAH KD	29,90
THEME PARK WORLD	29,90	CAESAR 3 KD	14,90
RACING SIMUL. 2	9,90	STREET WARS KD	9,90
SYSTEM SHOCK 2 KD	29,90	GRAND PRIX 3 KD	69,90

PC PREISHITS

Abomination	9,99
Aero Kid - Flughafen 5-10 Jahre	14,99
Age of Empire 2 Mission - Khan	19,99
Age of Wonders	14,99
Airline Tycoon + Add-On	24,99
All you can play - Action Pack, Adventure Pack, Flugsim. Pack, Handels Pack, Pinball Pack, Racing Pack, Sport Pack od. Strategie Pack	je34,99
Allstyle Fighter	34,99
Alone in the Dark 3	9,99
Alpha Centauri Classic	29,99
Amerzone od. Ancient Conquest	je24,99
Apache/Havoc	24,99
Armored Fist 2 od. 3	je29,99
Atlantis 1+2*	39,99
Autobahn Raser 1	19,99
Autobahn Raser 2	29,99
Autobahn Total CD	9,99
Balance*	24,99
Baldurs Gate Saga (+Mission)	39,99
Balls of Steel	9,99
Baphomets Fluch 1 od. 2	je14,99
Battle Isle Platinum Edition	34,99
Battle Zone	9,99
Battle Zone 2	34,99
Big Brother 2*	24,99
Biing 2 kD.	39,99
Blair Witch Project 1: Rustin Parr	44,99
Breakout - The Break Escape	29,99
Bugs Bunny und Taz - Wettlauf...*	39,99
Catz 4	24,99
Civilization 2: Test of Time	24,99
Civilisation: Call to Power	34,99
Close Combat 4 - Schlacht i. d.Ardenne	39,99
Colin McRae Rally Classic	24,99
Colonization	9,99
Comanche Gold Classic	29,99
C&C 1 Megabox	29,99
C&C 3: Feuersturm dt.	34,99
Commandos:Double Pack	39,99
Creatures 2 od. 3	je14,99
Croc 1 Classic	29,99
Cube Hopper	14,99
C64 Spiele	9,99
Dark Omen (Warhammer)	9,99
Dark Project Gold Premier Coll.*	34,99
Darkstone od Delta Force dA.	je29,99
Deadlock EV	9,99
Deathtrap Dungeon	29,99
Deer Hunter 2 od. Demon World 1	je9,99
Der Klomanager	29,99
Der Wächter der Schatten	24,99
Descent - Venture Pack*	39,99
Descent-Freespace 2	29,99
Devil Inside	24,99
Diablo Special edA.	34,99
Diablo 2 - Der Wanderer	24,99
Die Chroniken d. schw. Mondes	9,99
Die Maus	39,99
Die Rache der Sumpfhühner 2	24,99
Die Schlümpfe CSC	29,99
Die Schlümpfe retten Mutter Natur*	34,99
Die Siedler 2 Gold od.3 Mission 1	je14,99
Die Siedler 3 Gold od.3 Mission 2	je39,99
Die Siedler 2 Gold + Lösungsheft	19,99
Die Völker GOLD	29,99
Die 24 Stunden von Le mans	24,99
Die 3 ???-Bomben i. Rocky beach	39,99
Die 3 ???-Geheimnis d. Magiers	39,99
Diplomacy od. Dogz 4	je24,99
Discworld Noir	9,99
Domino	29,99
Double Adv. Dragons liar & Space A.	9,99
Double Pinball - Timeshock & the Web	9,99
Drakan Original-US od Dune 2000	je29,99
Driver	24,99
Dungeon Keeper Gold + Magic Carpet	34,99
Dungeon Keeper II CD ROM kD.	24,99
Dynasty General dt.	9,99
D-Info 99 + Routenplanern	1,99
Earth Siege 2 CD	3,99
Earth 2140	9,99
Earth 2150	34,99
Eastern Front	29,99
Eliminator dt. od. Emergency	je9,99
Euro 2000	29,99
European Air War	24,99
Eurosports Extr. od. Classic Compi.*	je39,99
Evola Mutation Pack*	34,99
Extreme Pinball	9,99
Extreme Racing Pack 2000	39,99
Faust	29,99
Feivel der Mauswanderer	39,99
Field & Stream Hunting*	19,99
Findus wartet auf Weihnachten	24,99
Flanker 2.0 od. Fleet Command	je29,99
Fly kd	9,99
Flying Heroes	14,99
Force Commander od Freespace 2	je39,99
Frogger 2	29,99
Stephen King: F13 + Siedler 2	34,99
F-16/Mig 29 Double Pack edA	29,99
Gabriel Knight 3 Gold*	34,99
Gabriel Knight Anthology dt.	34,99
Galador - Der Fluch des Prinzen	9,99
Galaga*	34,99
Galaxy of Games - Gesellschaftsspiele*	19,99
Galaxy of 3D Tetrimania	19,99
Game Gallery	9,99
Gangsters Premier Collection	29,99
Global Domination dt.	4,99
Gold Games 4	29,99
Gold Strategy DVD-ROM	29,99
Gordi: Die magische Spielkiste	39,99
Gordi: Mathe macht Spaß 1	39,99
Gorky 17	34,99
Grim Fandango	39,99
Ground Control: Dark Conspiracy*	9,99
GTA	19,99
GTA 2	14,99
Gut gemischt! od Half Life Opp.	je39,99
Heart of Darkness od Heavy Gear 2	je24,99
Heavy Gear II engl.	34,99
Heretic II engl.	14,99
Heretic II dt.	19,99
Heroes Chron. Clash o. t. Dragons*	39,99
Heroes Chron. Conquest o. t. Under.*	39,99
Heroes Chron. Master o. t.Elements*	39,99
Heroes Chron. Warlords o. Wasteland*	39,99
Hexen 1 US	19,99
Hidden & Dangerous Double Pack	29,99
Holiday Island + Szenarien	24,99
Homeworld	24,99
Hugo Troll-Box od Hugo 8	je39,99
Ibiza Comic Strip Poker	9,99
Imperialismus 2	34,99
Imperium Galactica CD	9,99
Incubation incl Lösungsbuch	19,99
Incubation Mission Pack kD.	24,99
Indiana Jones 5	39,99
Industriegigant Gold SP	24,99
Internet Guide für Schüler	24,99
Interstate 82	29,99
Israeli Air Force Classi	24,99
Jagged Alliance Teil 2 od. 2 US	je29,99
Janosch Paket	39,99
Star Wars - Jedi Knights + Mission edA.	39,99
John Madden 99 - NFL	9,99
Junior Abent.: Wissen, Fantasie, Lernen od. Weltreise	je24,99
Karpov Schach 2000	39,99
Käfer total	24,99
Kicker - Fußball-Manager	24,99
Killerhuhn 3D od. King's Mahjongg	je19,99
KKND Classic	4,99
Kleopatra - Königin des Nils	34,99
KlickTel Oktober + KlickRoute2000	39,99
KlickTel 2000/2001 (Okt. 2000)	19,99
Knights and Merchant	9,99
Korn und Schwerter	34,99
Krazy Ivan	1,99
Agent Fuchs und das Milchkartell	9,99
Asterix - Streit um Gallien	29,99
Larry Leisure Suit Collection	29,99
Legendäre Asse	34,99
Links LS 2000 - 10 Course Pack	39,99
Little Big Adventure od LKW Raser	je9,99
LocoKid 3-8 Jahre	14,99
Löwenzahn Jubiläums-Pack Teil 1+2	24,99
Löwenzahn - Kinderlexikon*	39,99
Lucas Arts 10 Adventures dA	34,99
Mageslayer	5,99
Magic d. Zusammenkunft	24,99
Magic d.Zus.kunft-Spels of the Ancient	19,99
MahJongg Master 2	19,99
Martian Gothic: Unification	14,99
Master of Orion 1	9,99
Matchbox: Aktionsbaustelle	39,99
Max Montezuma - Fluch der Azteken	9,99
Maximum Flight od. Pool (3D Ultra)	je34,99
Mayday	5,99
Mech Commander od. Mechwarrior 3	je24,99
MemoKid 4-99 Jahre	14,99
Messiah	29,99
Messiah - Die verschwiegenen Sünden*	34,99
Metal Fatigue	14,99
Midtown Madness	24,99
Might & Magic 7	14,99
Monkey Island Collection 1-3*	29,99
Monopoly Star Wars Edition	24,99
Moon Project	39,99
Moorhuhnjagd	19,99
Moorhuhnjagd 2	24,99
MP3 Multistudio Pro	24,99
Myth II dt.	14,99
M1 Tank Platoon 2 od. NBALive 2000	je24,99
NBA Live 99 Win 95 kD.	14,99
Need for Speed 2	9,99
Nice 2 Kingsize	34,99
Niels: Das Meeres-, Safari- u. Tierabenteuer	je39,99
ODDWORLD: Abe's Exoddus o. Oddyse	je9,99
Outlaws CD ROM kd	24,99
Pac Man	39,99
Panzer Commander	9,99
Panzer General 4 DV	14,99
Phantasmagoria 2	24,99
Pinball Power Pack (3D Ultra)	34,99
Pinball Thrillride (3D Ultra)	34,99
Pirates! Gold	9,99
Pizza Syndicate Mission	24,99
Pizza Syndicate	19,99
Planscape Torment - Memorial Box*	34,99
Pod: Planet of Death	3,99
Police Quest Swat Pack (Teil 1+2)	24,99
Powerslide	5,99
Prince of Persia 3D	9,99
Pro Pinball: Big Race USA US	14,99
Pro Pinball: Fantastic Journey	24,99
PRO 18: World Tour Golf dt.	19,99
Quest for Glory 5 - Drachenfeuer	24,99
Racing Simulation 2 + Add on	9,99
Railroad Tycoon II	19,99
Railroad Tycoon Deluxe	9,99
Rainbow Six - Rogue Spear*	39,99
Rainbow Six: Urban Operations*	34,99
Revolt od Ring der Nibelungen	je24,99
Road Rash od. Robo Rumble	je9,99
Rollcage Stage 2	14,99
Roller Coaster Tycoon Loopy...	34,99
RTL Boxen - Box Manager	14,99
Rückkehr nach Krondor	24,99
Safari Kongo	19,99
SAGA - Vikings	24,99
Sanitarium od. Satanica	je29,99
Schleichfahrt	24,99
Septerra Core	34,99
Seven Kingdoms 1 kD.	9,99
Shadow of the Empire DA	24,99
Shadowman edA	9,99
Shanghai Dynasty	24,99
Shanghai Dynasty II - Second Dynasty	29,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
Silent Service 2	9,99
Silver od. Sims-Das volle Leben	je29,99
Sims - That's Life	24,99
Simulation Strategie Collection*	24,99
Sim - Ant, City, Copter, Farm, Life od. Tower	je9,99
Skat - Grand Ouvert	24,99
Skout US-Version	19,99
Snowmobile Racing	14,99
Southpark Chef's Luv Shack	9,99
Space Arcade Collection	14,99
Space Invaders	9,99
Speedy Eggbert	19,99
Spirit of Speed 1937	24,99
Sports Car GT Classic	29,99
Sports TV Boxing! dt.	24,99
Star Trek : Conquest Online	39,99
Star Trek: Captain's Chair engl.	29,99
Star Trek-Encyclopedia engl.	19,99
Star Trek: Der Aufstand	39,99
Star Wars:Behind the Magic dt.	29,99
Star Wars:Die Dunkle Bedrohung	39,99
Star Wars:Droids od. Racer	je39,99
Star Wars:Rebellion CD ROM kD.	39,99
Starcraft Win kD. od. Starship Soldiers	je14,99
Starsiege Universe	34,99
Sumpfhühner - Add-On	19,99
Sumpfhühner - Die Rache der ...	24,99
Superbikes 99 od. Supreme Snowb.	je24,99
System Shock 2 od. Taxi Driver	24,99
Team Apache	4,99
Thandor	24,99
The Dome Games Vol. 1	29,99
Theme Park + Theme Hospital	34,99
Theme Park	9,99
Tiefflug	34,99
Tigerenten Club 1	39,99
Toca-Touring Car Champ.2	19,99
TOCA-Touring Car Champ.	24,99
Tomb Raider 1, 2 , od. 3 + Gürtel	je34,99
Tomb Raider 4 + Gürtel	39,99
Tombstone 1882*	39,99
TopWare Gold 4 od. Tarot	je1,99
TopWare Gold 5 od. Total Annihilation	je5,99
Total Annihilation: Kingdoms	9,99
Traitors Gate	34,99
Transport Tycoon	9,99
Trophy Bass 4	19,99
Tzar	14,99
Ultima Online Renaissance	29,99
Ultimate Airlines	a.A.
Unreal	14,99
Unreal Tournament edA.	24,99
Vampire Cows - Die Attacke der Kühe	14,99
Viper Racing 450 PS	19,99
Virtual CD V.3 Gamers Edition*	24,99
Wall Street Trader Premier Coll.	29,99
Wargasm kD.	4,99
Warhammer 40k - Chaos Gate	24,99
Warhammer 40k - Rites of War	24,99
Warzone 2100 PC US-Box	24,99
Warzone 2100	29,99
Western Front	24,99
WET -Attack	14,99
Wheel of Time SP	29,99
Wing Commander Prophecy	29,99
Worms 2	24,99
X-Beyond the Frontier	34,99
X-Beyond the Frontier	39,99
X Wing vs.Tie Fighter + Miss.	39,99
X-Wing: Alliance	39,99
You don't know Jack	19,99
You don't know Jack 2	24,99
Z Directors Cut	1,99
Zork Nemesis	9,99

PC TOP-HITS

Age of Empires Gold	69,99
Age of Empires 2	79,99
dto. Khan (Mission)	19,99
dto. Missionen und Kampagnen	19,99
dto. Offiz.Mission: Conquerors	54,99
Age of Sail 2*	74,99
Aikens Artifact*	74,99
Alice*	79,99
Allegiance edA	69,99
Alone in the Dark 4*	79,99
Alpha Centauri Planetary Pack	49,99
Anno 1602 Königsedition	54,99
Anpfiff: Der RTL Fußball Manager	74,99
Anstoß 3	79,99
Anstoss Action*	59,99
Aqua*	79,99
Arcatera	69,99
Army Men–Air Tactics	54,99
Army Men in Space	54,99
Army Men - Operation Meltdown	54,99
Asheron's Call	69,99
Autobahn Raser 3*	59,99
B 17 Mighty Eight*	69,99
Baldur's Gate: Icewind Dale	74,99
Baldur's Gate 2 incl. Porto	89,99
Battle Isle: Andosia K. inkl.Porto	89,99
Battleship*	59,99
Billard Nights	59,99
Black & White*	89,99
Blair Witch Project 1: Rustin Parr	44,99
Blair Witch Project 2	44,99
Blizzard Anthology (Diablo + WarCraft 2 + StarCraft + Broodwar)	44,99
Bleem	49,99
Bugdom	44,99
Bundesliga Stars 2001 incl. Porto	79,99
Bundesliga 2001 incl. Porto	79,99
Business Tycoon	69,99
Caesar's Palace 2000	54,99
Carmageddon TDR 2000	69,99
Catan – die erste Insel	69,99
Civ.: Call to Power 2* (incl. Porto)	79,99
Civ.: Call to Power 2 EV*	79,99
Close Combat Triology US	89,99
Close Combat 4	69,99
Close Combat:Inv. Normandie US*	89,99
Cluedo 3	54,99
Cold Blood	79,99
Colin McRae Rally 2*	79,99
Combat Flight Simulator 2.0	84,99
C & C 3 engl.	39,99
C & C 3 Feuersturm incl. Porto	34,99
C & C 2 Megabox	54,99
C & C 3 Megabox incl. Porto	74,99
C & C Renegade*	79,99
C & C Alarmstufe Rot 2incl. Porto	89,99
Crazy D-Day*	59,99
Crimson Skies	89,99
Croc 2	44,99
Crusaders of M&M	74,99
Cultures - Entdeckung Vinlands	79,99
Daikatana	69,99
Daikatana engl	79,99
Dark Project 2	79,99
Dark Reign 2	69,99
Dark Reign 2 engl	79,99
Delta Force 2	69,99
Delta Force 3* (incl. Porto)	89,99
Demolition Racer	59,99
Demon World 2 *	74,99
Der Clou 2*	74,99
Der Patrizier 2*	74,99
Der Verkehrsgigant	72,99
Descent-Freespace 2	64,99
Deus Ex dt. Anl.	74,99
Diablo + Mission	34,99
Diablo 2	79,99
Die Gilde*	74,99
Die Siedler 3 + Amazonen	74,99
Die Siedler 3 Gold	79,99
Die Siedler 4*	79,99
Die Völker Gold	54,99
Dino Crisis	69,99
Disneys Dinosaurier Actionsp.*	74,99
Disneys Dinosaurier Junior*	49,99
Dracula Resurrection	69,99
Dragon Fire	64,99
Dragon Stories	44,99
(Birthr.+Betra.+Rückk. n.Krondor)	69,99
DSF All Star Tennis 2000	59,99
DSF Ultimate Golf	59,99
Duke Nukem*(nicht ...Forever)	44,99
Dukes of Hazzard Racing	74,99
East Front 2	64,99
Emergency Police*	59,99
Enemy engaged-Comanche vs. Hokum	69,99
Europa Universale*	69,99
Evil Dead*	74,99
Everquest + Ruins of Kunark eV	59,99
Evolva	69,99
Extreme Biker	44,99
F1 Champ. Season 2000* ncl. Porto	89,99
F1 2000 ncl. Porto	89,99
F1 Off.Team Manager*incl. Porto	89,99
F 22 Lightning 3	64,99
F/A 18	69,99
F/A 18 Super Hornet	64,99
Falcon 4.0	54,99
Fifa 2000 +2001 incl. Porto je	84,99
Final Fantasy 8	79,99
Flight Unlimited 3	74,99
Flucht von Monkey Isl.*incl. Porto	89,99
Flugsimulator 2000 Pro	119,99
Fly 2K*	74,99
Flying Heroes	74,99
Liste „Flugsimulator" anfordern!	
Ford Racing	69,99
Formel 1 99	69,99
Fritz 6	74,99
Frontierland	74,99
Frontschweine	74,99
Game Maker Pro	84,99
Game Progr. Starter Kit 4.0*incl. Porto	89,99
Gamers Choice*	49,99
Giants*	64,99
Gorasul: Lost Souls*	74,99
Gothic *	74,99
Grandmaster Chess*	69,99
Grand Prix 3	69,99
Grand Prix Evolution	59,99
Gromada*	74,99
Ground Control	74,99
Gunship 3	69,99
GZSZ - Quiz	54,99
Half Life Generation Pack	64,99
Half Life: Generation v2*	44,99
Half-Life: Team Fortress 2*	79,99
Hazard	59,99
Heavy Metal FAKK 2	74,99
Heroes of M&M 3 Double Pack	74,99
dto. Expansion Set	44,99
Hitman-Codename 47	79,99
HOMM 3 Shadow of Death. edA	69,99
Heroes of M&M Trilogy*	74,99
Hidden & Dangerous Double P.	74,99
Homeworld 2: Cataclysm* incl. Porto	54,99
Imperium der Ameisen*incl. Porto	79,99
Imperium Galactica 2	69,99
Indiana Jones 5+Pad+Shirt	49,99
Insane*	74,99
Invictus - Im Schatten des Olymp	64,99
Jetfighter 4*	74,99
Kicker 2*	74,99
Kiss Pinball*	44,99
Kiss Psycho Circus	74,99
Lego: Alpha Team*	69,99
Lego: Stunt Rally*	69,99
Leisure S. Larry Casino	47,99
Lemmings Revolution	59,99
Links LS 2001*	84,99
Links LS Kurs Kollektion 4	49,99
Longest Journey	74,99
Madden NFL 2001 incl. Porto	79,99
Majesty	62,99
Martian Gothic: Unification	74,99
Maximum Flight	64,99
Max Payne*	84,99
MDK 2	64,99
Mech Warrior 4*incl. Porto	89,99
Mercedes Benz Truck Racing	64,99
Metal Gear Solid*	69,99
Metal Fatigue	69,99
Midtown Madness 2*	69,99
Might & Magic 8	74,99
Might & Magic Mill.	69,99
MoHo*	74,99
Monopoly 2000	59,99
Monopoloy Tycoon*	69,99
Moon Project	44,99
Motocross Madness 2	64,99
Motorcross	74,99
MTV - Sports Skateboarding	64,99
Music 2000	69,99
NBA Live 2000* incl. Porto	79,99
NBA Live 2001* incl. Porto	89,99
Need 4 Speed Motor City*incl. Porto	79,99
dto: Porsche incl. Porto	89,99
NHL 2001	79,99
No One Lives Forever* incl. Porto	79,99
Odyssee	74,99
Oil Tycoon*	69,99
Omikron - The Nomas Soul	79,99
Panzer G.: Untern. Barbarossa	69,99
Paris 1313	59,99
PGA Golf 2000	44,99
Pharao = Caesar 4	74,99
dto. Mission: kleopatra	39,99
Pizza Connection 2*	74,99
Planscape Torment	64,99
Player Manager 2000	69,99
Play the Games Vol. 2	54,99
Play the Games Vol. 3	64,99
Project I.G.I.	79,99
Pro Pinball Collection	64,99
Rainbow Six: Covert Ops*	59,99
Rallymasters	69,99
Real Never Ending Story*	74,99
Reach for the Stars 2	69,99
Renegade Racing	64,99
Resident Evil 3*	79,99
Revenant	79,99
Risiko 2	59,99
Rising Sun	69,99
Roland Garros Tennis 2000	64,99
Roller Coaster Tycoon	49,99
dto. Loopy Landscapes (2. Add-On)	34,99
RTL - Alarm für Cobra 11*	49,99
RTL - Der Clown*	49,99
RTL- Skispringen 2001*	44,99
Rugby 2001 EV	79,99
Rune	74,99
Sacrifice*	74,99
Search & Rescue 2 (= Medicopter 2)	64,99
Die Sims	74,99
dto. Mission: Das volle Leben	29,99
Shadow Quests	44,99
Sheep*	69,99
Shogun	69,99
Sim City 3000 Deutschl.	69,99
Simon the Sorcerer 3*	69,99
Slave Zero	69,99
Soulbringer	74,99
Spec Ops 2	59,99
Squad Leader*	69,99
StarLancer	84,99
Stars! Supernova*	69,99
Starship Troopers*	64,99
Startopia: Die Raumstation*	74,99
Star Trek -Armada	69,99
-Away Team*	79,99
-Captain's Chair	29,99
-Conquest Online	39,99
-Creator Warp 2*	74,99
-Der Aufstand	39,99
-Klingon Academy	74,99
-New Worlds	64,99
-The Fallen*od.-Voyager	je 79,99
-Voyager Special Edition	99,99
Star Wars	64,99
-Droids&GunGan:Die n.Welt	je 39,99
-Magie eines Mythos	44,99
Stunt GP	54,99
Submarine Titans	79,99
Sudden Strike	79,99
Summoner*	79,99
Superbike 2001 incl. Porto	79,99
Super 1 Karting	69,99
Swat 3 Elite Edition*	49,99
Tachyon	69,99
Techno E-Jay 2	69,99
Techno Mage*	72,99
Test Drive 6	69,99
Theocrazy	69,99
The Final Curse	69,99
Tiger Woods PGA Tour 2001*	69,99
Tony Hawk's Pro Skater 2*	59,99
Tribes 2*	64,99
Triple Play 2001 incl. Porto	79,99
Trivial Pursuit 2000	59,99
UEFA Champions League 2000	74,99
Ultima 9 Ascension	69,99
dto. Renaissance	29,99
V-Rally 2 Expert Edition*	69,99
Vampire: Die Maskerade dt	79,99
Vampire: Die Maskerade engl	89,99
dto. Special-Edition im Sarg	119,99
Vikings	74,99
Wall Street Tycoon	69,99
Warlords Battlecry	74,99
Werner Aspaltbrenner*	69,99
Wer wird Millionär	59,99
Wizard & Warriors	64,99
Wild Wild West	59,99
Worms: Armageddon	49,99
X–Beyond the Frontier	39,99
dto. Mission X-Tension	34,99
Dto. Special Spiel+Mission	59,99
You don't know Jack 3	69,99
Zeitmaschine	74,99
Zeus: Herrscher des Olymp*	79,99

KINDERSOFTWARE

Liste „Kindersoftware" anfordern
Vollständiges Programm von ADDY, Ubisoft,Ravensburger, Tivola, Disney u.v.m

PC ZUBEHÖR

Liste „Zubehör" anfordern

Netzwerkbundle:	
2 Karten, Ser Hub (10 Mbps) 2 TP Kabel	109,99
CH Products	
Flightstick Pro	124,99
F 16 Combat Stick	189,99
dto. USB	214,99
F 16 Fighter Stick	189,99
Flight Stick Pro	124,99
Flight Sim Yoke USB	269,99
Force FX Feedback	169,99
Mach 1	34,99
Pedals	139,99
Pedals Pro	209,99
Pedals Pro USB	259,99
Throttle	34,99
Throttle Pro	179,99
Virtual Pilot	169,99
Virtual Pilot Pro	179,99
Gravis	
Analog Pro Joystick	19,99
Gamepad	19,99
Gamepad Destroyer Tilt	54,99
Gamepad Stinger (Laptop)	49,99
Xterminator Dual Contr. USB	99,99
Xterminator Gamepad	84,99
Gamepad Pro (auch USB)	29,99
Logitech	
Wingman	29,99
Cordless MouseMan Wheel	99,99
Cordl. Wheel Maus USB+PS/2	64,99
Cordless TrackMan Wheel	129,99
Gaming Mouse	79,99
MouseMan Wheel	69,99
Wheel Mouse Optical	69,99
MouseMan Wheel Optical	89,99
Extreme Digital 3D USB+Gamep.	69,99
Interceptor	99,99
Force - FFB-Joystick USB	189,99
Gamepad USB + Gameport	44,99
Gamepad Extreme USB + Gamep.	74,99
Formula (yellow)	144,99
Rumble Pad	79,99
Thunderpad	19,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad Pro	59,99
Dual Strike	89,99
Freestyle Pro	99,99
Plug and Play (USB)	34,99
Precision Pro Joystick	99,99
Force Feedback Pro 2.0 Joyst.	199,99
Force Feedback Joyst.2.0 USB*	179,99
Force Feedback Wheel USB	239,99
Precision 2 Mothra USB Wheel	99,99
Game Voice	89,99
Intellimouse Explorer	99,99
Intellimouse Optical	79,99
IntelliEye	79,99
Cordless Wheel Maus	59,99
Trackball Optical Shooter	64,99
Strategic Commander 2.0 USB*	179,99
Internet Keyboard	44,99
Natural Keyboard Pro	94,99
Saitek	
DASH2*	89,99
Dashboard	39,99
Game Mouse 1	49,99
Game Mouse 2(Pad + Mouse)	89,99
Pad P 2000 Freestyle	69,99
Pad P750	54,99
Cyborg 3D Digital Stick(USB)	89,99
Cyborg 2000	59,99
X-36 Flightstick	189,99
R4 Racing Wheel	129,99
R4 FFB Racing Wheel	219,99
Guillemot / Thrustmaster	
Ferrari Lenkrad	94,99
Ferrari FF Lenkrad	229,99
Top Gun Fox 2 Joystick	49,99
Top Gun Fox 2 Pro Joystick	89,99
Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD	
Creative Labs	
SB Live 1024 PCI	129,99
SB Live Platin PCI	429,99
SB 4 Point Surr. 1000	144,99
Creative 3D Blaster GTS2/32MB/AGP & Voodoo5/5500	je 649,99
Voodoo6/6500	a.A.

Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
Versandkosten pro Sendung: Telefonische Bestellung 9,99 DM + Nachnahmegebühr, schriftliche Bestellung 3,99 DM + Nachnahmegebühr, Bestellungen aus dem Ausland: Vorkasse (Euroscheck) + 25,00 DM. Sendungen ab 180 DM Warenwert werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

Wünsche für den Gabentisch

PSYCHOTEST:

WAS WÜNSCH ICH MIR ZU WEIHNACHTEN?

Weihnachtszeit – das Fest der Nächstenliebe. Was also soll ich mir von meinem Nächsten wünschen, damit der seine Liebe zu mir unter Beweis stellen kann? Unser PC-Player-Psychotest gibt Ihnen die Antwort.

1 Sie kommen nach Hause und sehen wie Ihr Anrufbeantworter ausgelassen blinkt. Während Sie die Abspieltaste drücken, geraten Sie für einen Augenblick ins Träumen. Auf den Anruf welcher Schönheit hoffen Sie?

A) Lara Croft (Tomb Raider), denn für diese Frau sprechen zwei unübersehbare Argumente. Am liebsten sehe ich ihr natürlich beim Hüpfen zu. **3 Punkte**

B) Julie (Heavy Metal F.A.K.K. 2) – mich machen starke Frauen einfach an. Und nachdem wir gemeinsam ein paar Gegner zerlegt haben, wasche ich mit Omo das Blut aus ihrem Muscle-Shirt. **0 Punkte**

C) Mich kann niemand anrufen, an meinem Anschluss hängt immer nur mein Modem. **1 Punkt**

D) Tanya (Alarmstufe Rot 2) – ich denke, ein kleines Doppel mit dieser Einzelkämpferin wäre ideal. **13 Punkte**

E) Die Zauberin aus Diablo 2, denn auch ohne Magie schenke ich ihr mein Herz. **11 Punkte**

F) Alles Quatsch, virtuelle Computertussis können doch gar nicht telefonieren. Daher höre ich auf dem Anrufbeantworter die Stimme der obersten Jugendschützerin Monssen-Engberding, die mit mir eine Runde »indizierter Shooter 3« zocken möchte. **5 Punkte**

Julie, lass mich mal deine Kettensäge ölen!

2 An einem schönen Dezembermorgen taucht plötzlich eine seltsame Maschine aus dem Nichts vor Ihnen auf. Ihr entsteigt ein genialer Wissenschaftler und fordert Sie zu einer Zeitreise auf. Wohin entschwinden Sie?

A) Ich reise vier Wochen weiter, kaufe mir die PC Player und weiß so, auf welche Spiele ich mich freuen kann. **0 Punkte**

B) Na, ich reise ins Mittelalter – da hat man noch kunstvoll mit dem Schwert gekämpft und dem besiegten Gegner ganz ritterlich den Schädel gespalten. **1 Punkt**

C) Mir reicht es, mich bis zum Sonntag weiterzuversetzen, um zu sehen wie mein Lieblingsverein in der Bundesliga abgeschnitten hat. **30 Punkte**

D) Hör mir bloß mit Zeitreisen auf, dabei wird mir immer schlecht! **8 Punkte**

E) Mich würde es ja schon interessieren, den alten Ägyptern mal beim Pyramidenbau über die Schulter zu schauen ... **5 Punkte**

F) Im Jahr 2415 ist alles besser – da gibt es dann endlich UMTS-Handys, meine T-Online-Aktien werfen Rendite ab und »Black & White« steht ebenfalls bald in den Läden. **15 Punkte**



Die Russen kommen – ja ist denn heut schon Weihnachten?

3 Mal ehrlich – woran denken Sie bei obenstehendem Bild?

A) Die Russen kommen? Kein Problem, habe ja meinen Raketenwerfer! Kawumm! Brutzel! Ratatatata! Zisch! **0 Punkte**

B) Ein Bild aus »Alarmstufe Rot 2«? Ich hasse dieses Spiel, ist doch nix für echte Superstrategen wie mich, und wenn Ihr noch einmal etwas über Command & Conquer schreibt, habe ich Euch nicht mehr lieb und werde das auch allen meinen Freunden und Nachbarn sagen – und jedem den ich in der U-Bahn treffe. Wirklich! **17 Punkte**

C) Für meinen Stufe-23-Kleriker sind das doch alles keine Gegner! Sag mal, gibt es hier noch nicht mal Orks? **11 Punkte**

D) Nun, zuerst rede ich mit dem Hauptmann – vielleicht kann ich ihm ja den gelben Papagei andrehen, den ich vorher dem Piraten abgeluchst habe. **8 Punkte**

E) Ich bin stockkonservativ, daher bin ich stets bereit gegen den Kommunismus, 3D-Strategiespiele und den Euro zu kämpfen. Wie gut, dass es noch Spiele wie dieses gibt! **13 Punkte**

F) Irgendwo hinter dem Pentagon sollen angeblich noch ein paar indianische Artefakte im Boden stecken ... **3 Punkte**

4 In der Schule war/ist mein absolutes Lieblingsfach:

A) Religion – da kann man sich nach anstrengenden Netzwerk-Sessions ausschlafen. **0 Punkte**

B) Geschichte – besonders die Wochenend-Storys meines Banknachbarn haben mich immer fasziniert. **6 Punkte**

C) Sport – ich liebe schwitzende Körper. **30 Punkte**

D) Mathematik – kariertes Papier ist ideal für »Schiffe versenken«. **8 Punkte**

E) Biologie – besonders die meiner Biolehrerin. **3 Punkte**

F) Schule? Ich habe einen ruhigen Blick und ein sicheres Händchen, mehr braucht man nicht, um professioneller Shooter-Spieler zu werden. Und wenn das nicht klappt, versuche ich es entweder bei der Bundeswehr oder werde Amokläufer. **1 Punkt**

5 Welches Lied haben Sie morgens beim Aufstehen auf den Lippen?

A) Bau auf, bau auf – freie deutsche Jugend, bau auf! (für Wessis: FDJ-Lied) **6 Punkte**

B) Zieht den Bayern die Lederhosen aus! **30 Punkte**

C) Wir lagen vor Madagaskar **8 Punkte**

D) Die Internationale **13 Punkte**

E) Im Frühtau zu Berge **3 Punkte**

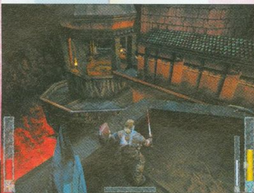
F) Links zwo drei vier ... **15 Punkte**



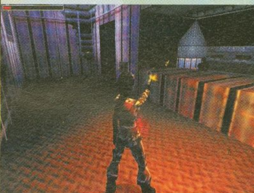
Die Regensburger Domspatzen auf dem Weg zur Chorprobe.

Auswertung:

0 bis 12 Punkte
Na, wenn Sie nicht Hannibal Lecter sind! Ein überhitztes Gemüt wie das Ihrige sollte sich mit **Rune** abkühlen. Bei den Schwertmetzeleien können Sie als Feinschmecker das Tranchieren von größeren Fleischportionen ein wenig üben, die nordische Mythologie befriedigt zudem Ihren Bildungsanspruch.


Rune (Take 2 Interactive)

13 bis 25 Punkte
Ganz eindeutig: Sie sind von Kopf bis Fuß auf Lara eingestellt. Klar, zugeben wollen Sie das wahrscheinlich nicht, aber wenn Sie sich im Großmarkt der Nachbarstadt mit **Tomb Raider: Die Chronik** anstellen, wird Sie sicher keiner Ihrer hyperkritischen Freunde entdecken. Notfalls verstecken Sie die Packung unter einem »Ground Control«-Exemplar.


Tomb Raider: Die Chronik (Eidos Interactive)

26 bis 38 Punkte:
Sie sind konstruktiv bis zum Abwinken, in Ihrem Wohnzimmer hängt ein Poster von einer Frühlingswiese und Ihre Lieblingstrickfilmserie heißt »Die Schlümpfe«. Kurz und gut – dieses Weihnachten werden Sie sich **Die Siedler 4** unter den Christbaum legen lassen und Ihre Umgebung mit Ausrufen wie »Ach, wie niedlich! Wie putzig!« quälen.


Die Siedler 4 (Blue Byte)



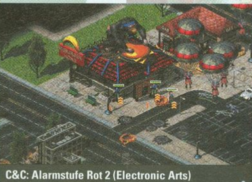
Flucht von Monkey Island (LucasArts)

39 bis 50 Punkte
Auf Zugfahrten lösen Sie Kreuzworträtsel, im Physikunterricht haben Sie nebenbei Einstein widerlegt und Ihr Mathelehrer kann Ihre besserwisserische Art auch nicht ausstehen. Wie gut, dass Sie Ihren überbordenden Intellekt sinnvoll nutzen können – beim neuen LucasArts-Abenteuerspiel **Escape from Monkey Island**!

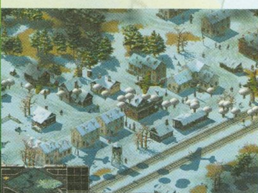
51 bis 63 Punkte
Tagsüber schmökern Sie in Ihrem Tolkien, nachts träumen Sie von Elfen und Orks. Selbst Ihre Freundin schwärmt von Ihrer Phantasie, meint damit allerdings nicht Ihre Kurzgeschichten. Jedenfalls werden Sie mindestens fünf Exemplare von **Baldur's Gate 2** auf Ihrem Gabentisch finden – von sämtlichen Freunden und Verwandten.


Baldur's Gate 2 (Interplay)

64 bis 75 Punkte:
Sie lieben Serien. Die sonntägliche Lindenstraße ist ein Muss, unter der Woche konsumieren Sie alles bunt durcheinander – ob Star Trek oder Baywatch. Die Hauptsache, Sie werden nicht durch wilde Kameraschwenks verwirrt oder müssen einer komplexen Handlung folgen. Daher ist »C&C: Alarmstufe Rot 2« das ideale Geschenk für Sie!


C&C: Alarmstufe Rot 2 (Electronic Arts)

76 bis 88 Punkte
Eigentlich sind Sie Kriegsdienstverweigerer, fiebern bei jeder Wahl um den Einzug der Grünen ins Parlament mit und abonnieren neben der PC Player noch die TAZ. Bekennende Pazifisten wie Sie reizt derzeit nur ein Spiel: Das Echtzeit-Drama **Sudden Strike** mit seiner Weltkriegs-Atmosphäre. Sie sind durchschaut!


Sudden Strike (CDV)

über 89 Punkte
Krumme Männerwaden, lahme Mittelstürmer und peinliche, dafür umso lautere Fangesänge. Wer sich im Hexenkessel Nordkurve wie ein Fisch im Wasser fühlt, der grätscht auch am Computer gern nach jedem Ball. Bei **FIFA 2001** können Sie auch ohne riskante Haarprobe für Ihren Verein nach Toren jagen. **(tw)**


FIFA 2001 (EA Sports)

Wünsche für den Gabentisch

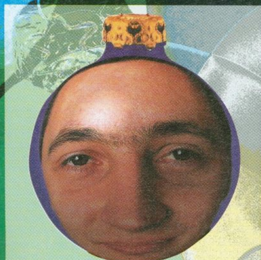
WIR EMPFEHLEN, SIE WÜNSCHEN UND SPIELEN ...

Unser Psychotest hat Ihnen nicht weitergeholfen? Sie vertrauen eher uns Redakteuren? Gut, Sie haben es so gewollt – hier kommen unsere ganz persönlichen Empfehlungen ...



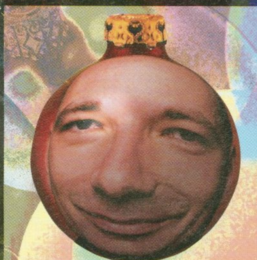
MANFRED DUY
RAILROAD TYCOON 2

Früher hab ich unter dem Weihnachtsbaum alljährlich mit der Modelleisenbahn herumgefuhrwerkt und dabei stark bedauert, dass weder genügend Gleismaterial noch ausreichend Wohnraum vorhanden war, um all meine kühnen Ausbaupläne in die Tat umzusetzen. Derlei Einschränkungen sind mir seit Railroad Tycoon 2 vollkommen fremd. Zeit genug wäre dank reichlich vorrätigem Urlaubsanspruch ebenfalls vorhanden und was folgern wir daraus? Pünktlich zum Christenfest baue ich ein umfassendes Schienennetz auf, wie es mein Rechner bislang noch nicht erlebt hat. Und das Schönste daran ist der Preis, denn die weltbeste Eisenbahn-Simulation gibt es längst zum günstigen Spartarif.



THOMAS WERNER
SACRIFICE

Ist alles so schön bunt hier, ich kann mich gar nicht entscheiden! Mal sehen: »Rune« ist bereits vergeben, das überragende »No One Lives Forever« sollten Sie sich rasch selbst kaufen. »C&C: Alarmstufe Rot 2« ist bereits durchgespielt, ebenso »Star Trek Voyager: Elite Force« - obwohl erregende Festtage mit Seven of Nine ihren Reiz haben. Im weihnachtlichen Geist könnten Sie dem etwas untergegangenen »Ground Control« schwedischer Jungtalente eine Chance geben. Ach, was soll's, für Nächstenliebe ist zu Ostern noch Zeit - wünschen Sie sich lieber »Sacrifice«. Die bombastische Optik stellt jeden Weihnachtsbaum in den Schatten, die dunklen Januarnächte sind ideal, um sich in diesen abgehobenen Titel einzugewöhnen.



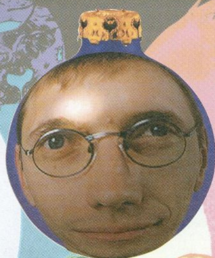
HEINRICH LENHARDT
DIE SIMS

Hier ist das Spiel, das Sie wirklich jedem PC-Besitzer bedenkenlos schenken können. »Die Sims« läuft auf so ziemlich allen Hardware-Konfigurationen (inklusive Notebooks), ist leicht zu bedienen, frei von Sex wie Gewalt und hat ein charmantes Thema, das sich jedem erschließt. Selbst schwierige Gelegenheitsspieler-Gruppen wie Schwiegereltern oder Freundinnen erliegen dem Charme des witzigen Alltags-Simulators und seiner Architektur-Tools. Ganz nebenbei bemerkt ist das Spieldesign ziemlich clever (was man wahrlich nicht von allen Einsteiger-freundlichen Titeln behaupten kann). »Die Sims« ist sicher nicht das komplexeste, aber das mit Abstand originellste PC-Spiel des Jahres.



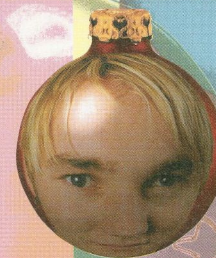
JOE NETTELBECK
WIZARDS & WARRIORS

Normalerweise wäre meine Empfehlung völlig klar gewesen: Was könnte schon besser als »Baldur's Gate 2« sein? Aber erstens weiß darüber inzwischen sowieso jeder Bescheid, und zweitens gibt es noch einen Kandidaten im langen Schatten von Baldur, der es einfach nicht verdient hat, sang- und klanglos beiseite geschoben zu werden. Die Rede ist natürlich von D.W. Bradleys neuem Dungeon-Drama »Wizards & Warriors«. Freilich handelt es sich hier um keine Empfehlung für jedermann. Aber wer endlich mal wieder Lust auf ein umfangreiches Rollenspiel im klassischen Stil und mit teilweise richtig knackigen Rätseln hat, der weiß jetzt, wonach er Ausschau halten soll.



UDO HOFFMANN
BALDUR'S GATE 2

Ich weiß, ich bin nicht besonders originell; tatsächlich aber spiele ich seit Wochen nichts anderes als Baldurs Gate 2. Von daher bleibt mir keine andere Empfehlung übrig. Ich habe mir zusammen mit Luc die »Special Edition« besorgt, was schon ein Abenteuer für sich war. Einkäufer war unser Mann aus San Francisco, Heinrich Lenhardt. Aushändiger war ein dicker Beamter vom Hauptzollpostamt München, der sich für sehr wichtig und mich für eine verdächtige Person hielt. Erst nachdem ich ihn per Entrichtung von 30 Mark Umstandsgebühr von der Harmlosigkeit der Ware überzeugt hatte, durfte ich von dannen ziehen. Aber ich bereue nicht, dass es mich inklusive Porto etwa 180 Mark gekostet hat.



JOCHEN RIST
RUNE

Nur wenigen unverschämten Spielen verdanke ich es bisher, mitten im Redaktionsschluss die Arbeit zu vergessen. »Rune« gehört zweifelsohne zur berüchtigten Gattung. Jeder der Sympathiepunkte für a) Actionspiele, b) die Wikinger-Saga und c) die Unreal-Engine hegt, darf blind zugreifen. Die Belohnung besteht aus grandiosem Level-Design (von den Level-Konstrukteuren wird man noch viel hören), einer ständig anhaltenden Motivationskurve und exzellenter Spielbarkeit, von der andere Titel träumen. Rune fesselte mich ein paar Tage lang so fest vor den Bildschirm, dass Telefonate, Kinobesuche, Dates und vor allem die »Arbeit« eine unwichtige Rolle spielten.



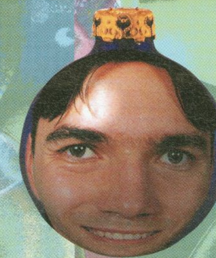
LUC MARTIN
DEUS EX

Eigentlich würde ich Ihnen an dieser Stelle ja am liebsten »Baldur's Gate 2« empfehlen. Doch zum einen wird Ihnen darüber schon Kollege Hoffmann die Ohren zugesülzt haben, zum anderen dauern die Weihnachtsfeiertage keine zehn Tage, BG 2 hingegen gut und gerne bis Ostern. Zwischen Heiligabend und Neujahr passt da viel eher etwas kürzeres, bei dem Ihnen auch in schlecht geheizten Wohnungen die Maushand nicht abfriert. Daher meine Empfehlung: »Deus Ex«. Warren Spectors Meisterwerk besitzt über seine Rekordwertung von 91 Punkten hinaus zudem den entscheidenden Vorteil, sich laut Verkaufszahlen aus unerfindlichen Gründen noch nicht im Besitz aller unserer Leser zu befinden.



STEFAN SEIDEL
DIABLO 2

Ein Spiel zu Weihnachten? Für dunkle Winterabende? Da kann ich Ihnen nur empfehlen, Diablo 2 ganz oben auf Ihrem Wunschzettel zu vermerken. Der ideale Zeitvertreib für alle Monsterjäger und Sammler. Trotz allerlei kleinerer Macken (die selbst mich als Diablo 2-Fan teilweise ziemlich nerven, wie etwa das teils extrem üble Lag!) begeistert das Spiel immer wieder und sorgt für kurzweilige Unterhaltung. Besonders erquicklich ist dabei das gemeinschaftliche Monsterhordenmorden im Battle.net: Zusammen gegen Tod und Teufel, da vergehen auch die längsten Winternächte wie im Fluge ... Aber beschweren Sie danach nicht bei mir über daraus resultierenden Schlafmangel!



DAMIAN KNAUS
HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Für Action-Adventures begeistere ich mich eigentlich nicht so sehr. Doch im Gegensatz zu den meisten magersüchtigen Heldinnen des Genres schaffte es die Dame von Heavy Metal F.A.K.K. 2, mich sofort in ihre 3D-Welt zu entführen. Die gute Figur von Julie ist nicht allein der Grund, sondern auch die lebendig wirkende Umgebungsgrafik lässt bei mir selbst nach mehrmaligem Spielen keine Langeweile aufkommen. Um das Spiel in vollen Zügen zu genießen, müssen Sie aber eventuell noch ein paar Hundert Mark für eine flottere Grafikkarte berappen, denn sonst müssen Sie so viele Details herunterschalten, dass Julies paradiesische Heimat so aussieht wie ein winterlicherSchrebergarten.



MARTIN SCHNELLE
CRIMSON SKIES

Wer sich auch nur ansatzweise für Action-Fliegereien begeistern kann, muss sich unbedingt »Crimson Skies« kaufen. In bester »Wing Commander«-Tradition fliegen Sie hier spannende Einsätze mit Kunstflug-Einlagen. Anfänger brauchen aber keine Angst zu haben, »Starlancer« und Konsorten spielen sich nämlich sogar ein bißchen komplizierter.
Jedenfalls sind allein schon die wahnwitzigen Flieger einen zweiten Blick wert. Das Spiel hat echte Atmosphäre, egal, ob Sie über Hawaii, Hollywood oder Manhattan durch die Luft jagen. Die Kämpfe gegen andere Maschinen und gigantische Zeppeline haben mir jedenfalls einen Heidenspaß gemacht.

Wünsche für den Gabentisch

HARDWARE FÜR DEN GABENTISCH

Alle Jahre wieder ... kommt der Hardware-Frust. Wenn Sie wissen wollen, welche kostspielige Hardware sich die PCP-Redakteure wünschen oder weiterempfehlen, dann schmökern Sie weiter.

MANFREDS WEIHNACHTS-TIPP



Meine unverzichtbarste Hardware ist derzeit der rund 50 Mark teure Monimals-Plüschelch (www.monimals.de). Ein realer Nutzen ist zugegebenermaßen nicht erkennbar, zudem entspricht die oberkitschige Monitorumhüllung überhaupt nicht meinem Geschmack. Dafür ist sein psychologischer Nutzwert nicht zu überbieten. So bewies erst kürzlich ein Langzeit-Elchtest, dass meine Freundin (»Ist der süüüüüß!«) plötzlich jede Menge Verständnis dafür aufbringt, wenn ich mal wieder vor dem Computer versumpfe. Dass das Wollvieh zudem selbst bei Heizungsausfall ein heimeliges Gefühl wohliger Wärme abstrahlt, verbuche ich ebenfalls in der Rubrik »psychologischer Maximalnutzen«. (md)



Monimals-Plüschelch

UDOS WEIHNACHTS-TIPP

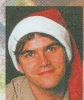


Ja, ich will: blitzschnellen Bildaufbau, Ladegeschwindigkeiten jenseits von Gut und Böse, allgemein mehr Aufregung im Netz. Und in meiner Straße ist es sogar möglich, eine T-DSL-Leitung samt dzu gehöriger Flatrate zu verlegen. Wunderbar. Ob ich dafür aber wirklich meinen AOL-Anschluss aufgeben soll? Ich habe mich doch schon so an ihn und seine unzähligen Macken gewöhnt. Und ob diese Fabelleitung wirklich so schnell ist wie immer behauptet wird? Zweifel, große Zweifel. Aber egal – allzu teuer ist die Sache nicht und wichtiger als ein neuer Prozessor allemal. Für »Baldur's Gate 2« brauche ich privat außerdem gar keinen superschnellen PC. (uh)
xxx

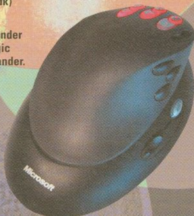


T-DSL

DAMIANS WEIHNACHTS-TIPP



Eingabegeräte gibt es ja schon in Hülle und Fülle. Mittlerweile habe ich mich mit einem modernen Fühle-alles-was-du-machst-Joystick, einer wunderschönen 20-Tasten-Maus und einer ergonomischen Tastatur eingedeckt. Mit dem Erscheinen des »Strategic Commanders« musste ich mein Sparschwein erneut plündern. Ich spiele damit zwar auch nicht viel besser, aber die vielen Blinklichter an dem Teil lassen Besucher vermuten, ich hätte eine eigene Raketenabschussbasis im Keller. Das hält die Gäste schon mal davon ab, unaufgefordert meinen Kühlschrank zu plündern oder verkürzt den Kontrollbesuch meiner Vermieter auf ein Minimum. (dk)

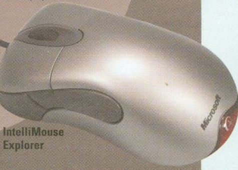


Sidewinder Strategic Commander.

HEINRICHS WEIHNACHTS-TIPP



Im Jahr 2000 habe ich es mir voll gegeben: Vom Motherboard bis zur Festplatte gab's einen überfälligen Komponenten-Rundumaustausch – nur das getreue Sidewinder-Gamepad ist geblieben. Originellste Erkenntnis des Upgrade-Wahns: Sparen Sie nicht beim Gehäuse! Ein No-Name-Vertreter tuckerte wie ein Pick-up-Truck im Leerlauf; erst bei Verwendung von Markenware stellten sich bei mir wieder Ruhe und Frieden ein. Aber die »Woah!«-Überraschung des Jahres war eine schnöde Maus. Microsofts optische Mäuse sind ein Segen für Leute wie mich, die beim Reinigen herkömmlicher Rollkugeln nur Chaos und Zerstörung verursachen. Die »IntelliMouse Explorer« ist wartungsfrei, liegt super in der Hand, ist ein Diablo-erprobtes Präzisionswunder ... und ihr rotes Leuchten ist extrem cool. (hl)



IntelliMouse Explorer

LUCS WEIHNACHTS-TIPP



Frechheit: Damian ist mir mit seiner Empfehlung des Strategic Commanders zuvorgekommen. Sonst würde ich an dieser Stelle von den psychologischen Vorteilen schwärmen, die man mit dem durchgestylten, leuchtenden Etwas auf einer LAN-Party erzielt. So aber darf ich Sie auf die Vorzüge der neuesten Generation meiner Lieblingsgrafikkarte hinweisen. Mag schon sein, dass die »Voodoo 5500« von 3Dfx nicht ganz mit der jüngsten Konkurrenz von NVIDIA und ATI mithalten kann. Doch wenn Ihnen 30 statt 60 Frames pro Sekunde genügen und Sie sich womöglich auch noch zu den Freunden Glide-liebender Spiele wie »Deus Ex« oder »Ultima 9« zählen, dürfte Ihnen die per Vierfach-Kantenglättung verschönerte Grafik ebenfalls wichtiger sein.



Voodoo 5-5500

JOES WEIHNACHTS-TIPP



Was habe ich mich all die Jahre mit hakeligen Mäusen herumgeärgert! Kaum hatte man so ein Teil neu gekauft, schon dauerte es höchstens ein paar Monate, bis es mal wieder klemmte. Saubermachen half da auch nur sehr begrenzt – ungefähr drei Tage oder so. Es waren die Techniker von Microsoft, die mich aus diesem Elend erretteten. Ihre optische Maus kostet ungefähr einen Hunni, hat keine von diesen ver@_®™ Rollkugeln mehr und benötigt nicht einmal eine Unterlage. Sie gleitet wie Veilchenseife über meinen Schreibtisch, verrichtet klaglos ihren Dienst und kennt keine Hakler oder Knorzer mehr. Wenn die Unterseite im Laufe der Zeit tatsächlich etwas verschmoddert, mache ich sie halt sauber, und alles ist wieder wie vorher ...



IntelliMouse Optical

JOCHENS WEIHNACHTS-TIPP



GeForce 2 Ultra? Ohne mich ... da stell ich mir vorher einen prolligen Fernseher ins Zimmer. Athlon Thunderbird 1100 MHz? Für die zehn Frames mehr? – Träumt weiter, Leute! Ach ja, Sie sehen schon ... um einen Hardware-Redakteur zu beeindrucken braucht es schon ein ausgefallenes Stück, wie zum Beispiel eine Tanzmatte für die alte PlayStation. Das gute Stück gibt es bei www.tronixweb.de für circa 190 Mark zu bestellen. Doch damit nicht genug. Es fehlt nämlich noch das passende Spiel: Mit »Dance Dance Revolution«, dem Nachfolger, den Add-ons und einer japanischen PlayStation (alles zusammen circa 1200 Mark) geht bei Kerzenschein und Disco-House-Musik so richtig die Post ab ... (jr)



PlayStation-Tanzmatte

MARTINS WEIHNACHTS-TIPP



Na, das wäre doch mal eine Alternative zu einer Grafikkarte! Lassen Sie sich doch von Ihren Lieben einen Airbus A3XX schenken; damit machen Sie jeden Nachbarn neidisch! Mit eingebautem Swimming-Pool, Kegelbahn und Billardtisch sind Sie der Star auf jedem Ball – den Sie nebenbei auch im Festsaal selber ausrichten können. Und dann erst mal das Bungee-Jumping in 40 000 Fuß Höhe ... Und die geringen Anschaffungskosten können Ihre Gönner leicht von der Steuer absetzen. Lassen Sie sich aber keine unbezahlbaren Extras wie die jetzt so modernen Rallye-Streifen oder ein Cockpit-Piercing aufschwatzen. Seien Sie doch einfach bescheiden und wünschen Sie sich nur die normale Walnussholz-Ausstattung – denn weniger ist mehr! (mash)



Airbus A3XX

STEFANS WEIHNACHTS-TIPP



Sie möchten wissen, was für eine Hardware ich mir von meinem Weihnachtsgeld anschaffen werde? Keine Frage: Natürlich ein PHHDG! Mehr kann man sich doch gar nicht wünschen! So ein Privat-Haushalts-Holo-Deck-Generator bietet wirklich alles, was das Herz begehrt! Aufregende Spiele, unendliche Möglichkeiten, phantastische Erlebnisse und das alles hautnah! Gut, ich müsste natürlich noch alle umliegenden Wohnungen anmieten, um Platz für die benötigten, immensen Rechneranlagen zu schaffen. Aber hey, das sollte einem das Hobby doch wert sein, oder? Lediglich die noch nicht ausgereiften Sicherheitsprotokolle machen mir ein wenig Sorgen ... (st)



Mein PHHDG in Aktion!

THOMAS' WEIHNACHTS-TIPP



Vor einigen Monaten erst habe ich für ein Schweinegeld eine GeForce-Karte mit DDR-RAM erworben, und schon ist das Teil veraltet, weit besseres steht in den Läden. Schluss damit, zu Weihnachten empfehle ich einen kleinen Seitensprung: Wünscht Euch lieber für rund die Hälfte des Preises einer aktuellen Grafikkarte die Dreamcast-Videospielekonsole von Sega. Treiberprobleme sind passe, Abstürze gehören der Vergangenheit an und die Spiele funktionieren ohne Patch. Zudem gibt es für die Dreamcast einige tolle, nicht für den PC erhältliche Titel, gegen welche die bisher programmierte Software für die hochgehypte PlayStation 2 sehr blass aussieht. Genug Spielspaß jedenfalls, um die Wartezeit auf die Xbox zu überbrücken. (tw)



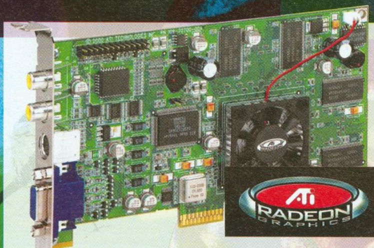
Die Dreamcast-Konsole von Sega]
Sega Dreamcast

Wünsche für den Gabentisch

WEIHNACHTS-GEWINNSPIEL

Weihnachten lässt nicht mehr lange auf sich warten und deswegen haben wir für unser Gewinnspiel einen riesigen Stapel an Preisen vorbereitet. An dieser Stelle nochmals vielen Dank an die Hersteller.

Alle Teilnehmen, die es wirklich schaffen, alle 15 Fragen richtig zu beantworten, nehmen zusätzlich an der Verlosung dieser drei Preise teil.



ATI

Damit gehört ruckelige Grafik wohl endgültig der Vergangenheit an: Die neueste Highend-Grafikkarte von Hersteller ATI, die »Radeon« lässt die Frame-Raten bei aktuellen Spielen ins Unermessliche steigen. Ganze drei Textur-Einheiten, eine äußerst flinke T&L-Engine und satte 64 MByte DDR-RAM sorgen für 3D-Grafik vom Feinsten.



ELSA

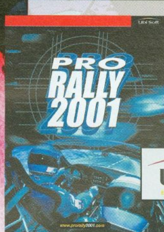
Dank des leistungsfähigen »GeForce 2 MX« -Chips sind aktuelle 3D-Spiele auf der »Gladiac MX« von Elsa eine nochmal so schöne Sache.



SAMSUNG DIGITall
everyone's invited

SAMSUNG

Ihr alter 17-Zoller bereitet Ihnen Kopfschmerzen und tränende Augen? Mit dem Monitor »Sync-Master 950P« gehören solche Probleme der Vergangenheit an. Satte 19 Zoll lassen Spielerherzen höher schlagen.

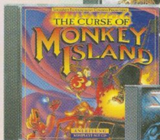


Ubi Soft

Die Firma Ubi Soft hatte auch die Spendierhosen an. Von ihr gibt es zehn Mal das Rennspiel »Pro Rally 2001«.

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Die Pyramide
www.software-pyramide.de





DIE PYRAMIDE

Bei ak-tronic dürfen sich zehn Gewinner jeweils zehn Budget-Spiele aus dem aktuellen Angebot aussuchen.

TOPWARE

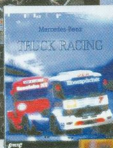
Große Besiedlungsaktionen auf dem Mond plant Topware. Der deutsche Hersteller stiftet je 20 Mal »The Moon Project« und die neue Compilation »Gold Strategy Games«. Als Zugabe gibt es zehn »Moon Project«-T-Shirts.

















TopWare INTERACTIVE

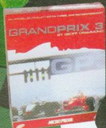
THQ

THQ beteiligt sich an unserer Verlosung mit jeweils fünf sportlichen Spielen: »Mercedes Benz Truck Racing«, »Sports Skateboarding« und einem »Cultures Trikset«.

MICROPROSE

Zehn Gewinner dürfen sich auf das Spiel »Grand Prix 3« inklusive T-Shirt freuen.

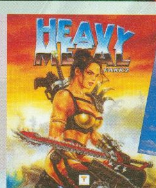








MICROPROSE









TAKE 2 INTERACTIVE

Take 2 lässt 15 Spiele springen. Jeweils 5 Mal gibt es »Rune«, »Heavy Metal F.A.K.K. 2«, und die Quizshow »You don't Know Jack 3«.

Special: Wünsche für den Gabentisch



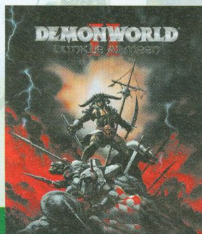
RAVENSBURGER + FX-SPIELE

Ravensburger entführt zehn Gewinner in das Taktik-Rollenspiel »Evil Islands«. Ebenfalls zehn Mal gibt es den zweiten Teil der »Moorhuhnjagd«.
Fünf Exemplare von »Torres« (FX-Spiele), dem strategischen Brettspiel des Jahres 2000, warten ebenfalls auf ihre neuen Besitzer.



MICROSOFT

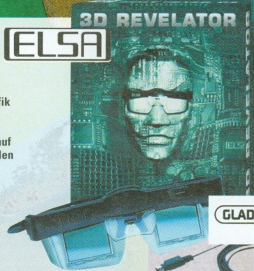
Rennspiele machen mit einem passenden Lenkrad doch um einiges mehr Spaß. Deswegen gibt es aus Microsofts Sidewinder-Serie ein Mal das »Precision Racing Wheel«. Dazu kommen je fünf Exemplare vom Headset »Game Voice« und dem »Gamepad Pro«.





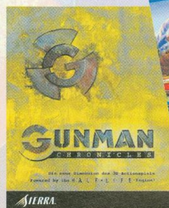
EGMONT-INTERACTIVE

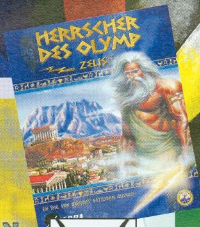
Der Hersteller Egmont -Interactive lässt fünf Exemplare von »Demonworld 2« mit T-Shirt und Comics springen.



ELSA

Wenn Sie die 3D-Grafik gern mal richtig dreidimensional erleben möchten, hoffen Sie auf eine der drei 3D-Brillen »Revelator«.







HAVAS INTERACTIVE

Von Havas Interactive gibt es zehn Mal das Aufbau-Strategiespiel »Zeus«,- den Nachfolger von »Pharao«. Für nervöse Zeigefinger haben wir außerdem noch zehn Actionspiele »Gunman Chronicles«.

ABIT

Ihr neuester Prozessor entfaltet auf dem ABIT-Mainboard so richtig seine Fähigkeiten. Außerdem findet dank der fünf PCI-Steckplätze auch Ihre Steckkartensammlung endlich eine neue Heimat. Außerdem gibt es noch zehn Mal das »CD-Labling System« von Fuji.

CODEMASTERS

Die Firma Codemasters spendiert jeweils fünf Rennspiele »Colin McRae Rally 2« und »Insane«.

AMAZON

Von Amazon gibt es zwei Einkaufsgutscheine im Wert von jeweils 30 Mark und ein Mal die Spielesammlung »Play the Games Vol. 3«.



AMIGO

Der Hersteller Amigo stiftet jeweils fünf Mal das Brettspiel »Robo Rally« und das »Dungeons & Dragons Starter Set«. Drei Gewinner können in Zukunft »Diablo« gemütlich mit Freunden am Wohnzimmertisch spielen und vier Mal gibt es schließlich noch ein »Diskwars«-Set.

ELECTRONIC ARTS

Insgesamt 16 aktuelle Spiele lässt Hersteller Electronic Arts springen: Jeweils zwei Titel von »FIFA 2001«, »Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2«, »Madden NFL 2001«, »NHL 2001«, »Superbike 2001«, »Bundesliga Stars 2001«, »Bundesliga 2001: Fußball Manager« und »Die Sims: Das volle Leben«.









ASCARON

Auf zehn Gewinner wartet die brandneue Wirtschaftssimulation »Der Patrizier 2«.

Special: Wünsche für den Gabentisch

WEIHNACHTS-GEWINNSPIEL

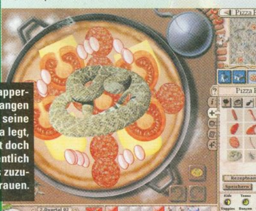
Erst die Arbeit, dann die Preise: Doch als treuer PC-Player-Leser dürften Ihnen die folgenden 15 Fragen ja keine Probleme bereiten, oder?

1. Welche der folgenden Länder bekämpfen sich bei »Sudden Strike«?
A) Irak-Iran-Kuwait
B) Deutschland-Russland-USA
C) Deutschland-Frankreich-Norwegen

2. Wie heißen die Kommentatoren von »FIFA 2001«?
A) Poschmann & Dahlmann
B) Hauser & Kienzle
C) Matthäus & Ribbeck

3. Auf welche Mega-Katastrophe nimmt der Titel »Close Combat – Invasion Normandie« Bezug?
A) Touristenschwemme
B) Tankerunglück
C) Weltkrieg

4. Welche zwei Pizza-Zutaten gibt es in »Pizza Connection 2«?
A) Kakerlaken & Guano
B) Schlangen & Ameisen
C) Aspirin & Nutella



Wer Klapperschlangen auf seine Pizza legt, dem ist doch eigentlich alles zuzutrauen.

5. Aus welchem Land stammen die Entwickler des Ego-Shooters »Serious Sam«?
A) Kroatien
B) Slowenien
C) Bosnien-Herzegowina

6. Wer erschuf die Städtebau-Simulation »SimCity«?
A) Will Wright
B) Peter Molyneux
C) Andy Hollis

7. Welche dieser Personen taucht nicht als lebende Person in »Baldur's Gate 2« auf?
A) Dynaheir
B) Edwin
D) Viconia

8. Aus welchem Spiel stammt nachfolgendes Bild?
A) Ground Control
B) Battle Isle: Der Andosia Konflikt
C) Moon Project



Die Truppen bereiten sich auf die Schlacht vor. Nur in welchem Spiel?

9. Wie lautet der Slogan, der bei fast jedem EA-Sports-Spiel ertönt?
A) It's in the game
B) It's Winter-Game
C) It's unbequem

10. Von welcher Konsole stammt die Urversion von »Resident Evil 3«?
A) Dreamcast
B) PlayStation
C) PlayStation 2

11. Durch welche beiden Städte brettern Sie bei »Midtown Madness 2«?
A) Brunsbüttel & Castrop-Rauxel
B) New York & New Orleans
C) London & San Francisco

12. Welche Pflanzen setzt das Dunkle Volk in »Die Siedler 4« ein, um das Nutzland zu verderben?
A) Broccoli
B) Schattenkraut
C) Tiberium

13. Ergänzen Sie folgenden Spieltitel: Mafia: ...
A) The City of lost Heaven
B) The City of lost Crime
C) The City of Justice

14. Welche Aussage zum potenziellen Spiele-Hit »Black & White« stimmt nicht?
A) Das Spiel besitzt nur einen einzigen Level.
B) Die Kreaturen fertigen selbstständig Screenshots von wichtigen Ereignissen ihres Lebens an und kommentieren diese.
C) Die individuellen Gedankenstrukturen der Kreaturen lassen sich in die Figuren eines zukünftigen Lionhead-Rollenspiels einbauen.



Peter Molyneux' Black & White soll viele neue Features bieten.

15. Welchen Namen hat der Held des Action-Adventures »Rune«?
A) Häger
B) Ragner
C) Lars

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Auf Seite 149 finden Sie die Postkarte zum Preisausschreiben. Kreuzen Sie darauf die richtigen Antworten an und senden Sie die Karte ausreichend frankiert an uns.
Einsendeschluss ist der 15. Dezember 2000
Um bei der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie mindestens 12 der 15 Fragen richtig beantwortet haben. Nur bei korrekter Beantwortung sämtlicher Fragen nehmen Sie auch an der Zusatzverlosung »Gewinne für Ratefüchse« teil.
Der Rechtsweg und die Teilnahme von Mitarbeitern des Future Verlags, deren Angehörigen sowie den teilnehmenden Firmen ist wie immer ausgeschlossen.

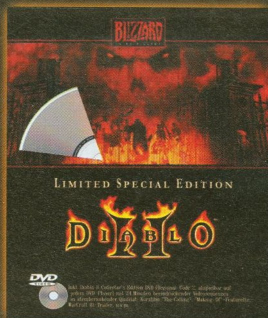
Und es steht geschrieben...

AB 24. NOVEMBER ÜBERALL IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL
FÜR SCHLAPPE DM 19,95

DIABLO II

Die offizielle Blizzard Anthology mit über 100 Seiten exklusiven Informationen, inklusive der originalen Collector's Edition DVD!

Die DVD:
Regional-Code 2 (abspielbar auf jedem DVD-Player) mit beeindruckenden Videosequenzen in atemberaubend guter Qualität. Kurzfilm "The Calling", Making-Of-Feature, WarCraft III Trailer u.v.m.



Das Magazin:
Über 100 Seiten exklusive Informationen und minutiös recherchierte Hintergrundberichte: Blizzard Firmenhistorie, Entwickler-Interviews, Making-Of-Diablo II sowie einzigartige Berichte über kommende Spiele-Highlights u.v.m. Komplett in Farbe und mit zahlreichen Fotos.





www.blizzard.de



LOCKER BLEIBEN

JOE NETTELBECK



Fernsehgeräte und Computermonitore zeichnen sich schon durch eine gewisse Verwandtschaft aus. So ungefähr auf dieselbe Weise, wie Oma Meume und ihr liebster Enkel vom selben Blute sind. Aber genug der Spöttelei, denn die Lage ist ernst! Wenn nämlich einer im TV einen echten Straßenfeger landet, was tut er dann? Er macht ein Computerspiel daraus – oder lässt eins machen. Und deshalb stoßen wir in letzter Zeit auf solche Perlen wie »Big Brother«, »Wer wird Millionär?« und dergleichen. Nun liegt der Gedanke nahe, diese Werke seien eher auf die Schnelle zusammengeschnorpselt, und im Falle des zur ersten BB-Staffel erschienenen »Pac Man«-

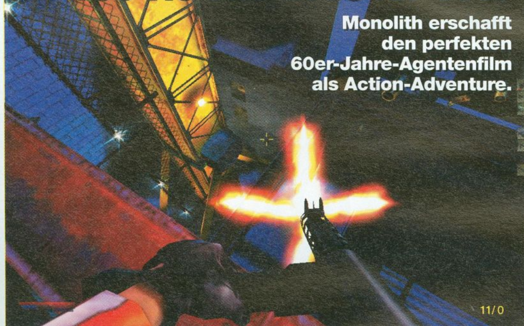
»Spiel im Klo macht Leser froh!«

Klons lag das ja auch wirklich auf der Hand. Nichts dagegen einzuwenden, wenn Sie mich fragen. Wer sich diese Spiele kauft, ist entweder Fetischist oder ohnehin selber schuld – in beiden Fällen soll es mir recht sein. Was mich aber wundert, ist die letzthin spürbar werdende Zurückhaltung des einen oder anderen der betroffenen Hersteller, uns ein Testmuster zukommen zu lassen. Okay, das neue Big-Brother-Spiel zum Beispiel wird vielleicht wirklich nicht mehr als einen launigen Verriss erwarten dürfen (zumindest, wenn es mit dem Vorgänger vergleichbar ist). Aber bitte, Spiel im Klo macht Leser froh, wie ich gern zu witzeln pflege. Hand aufs Herz, liebe Hersteller: Was wir Spielemagazine über Euren Beitrag zum Container-Trash oder zu anderen TV-Ereignissen schreiben, darf Euch doch herzlich wurscht sein, oder? Also, in diesem Sinne: Locker bleiben und die coolen Ray-Bans aufsetzen ...

PC PLAYER SPIELE

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

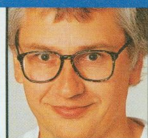
SPIEL DES MONATS



130 No one lives for ever

Monolith erschafft den perfekten 60er-Jahre-Agentenfilm als Action-Adventure.

Das PC-Player-Testteam



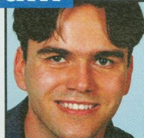
MANFRED DUY (md)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Radiohead: Kid A
- **Auf der Privat-Festplatte**
  NHL 2001
  Diablo 2
  C&C: Alarmstufe Rot 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Janny Wurts: Sturmwächter
- **Ich freue mich auf**
  Warcraft 3
  Black & White
  Commandos 2



UDO HOFFMANN (uh)

- **Lieblings-Genres**
  Rennspiele, Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem CD-Spieler**
  Ben Harper and the Innocent Criminals: Burn to shine
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Baldur's Gate 2
  Colin McRae Rally 2
  Rune
- **Auf meinem Nachttisch**
  Walter Moers: Ensel und Krete
- **Ich freue mich auf**
  Dungeon Siege



DAMIAN KNAUS (dk)

- **Lieblings-Genres**
  (Aufbau-)Strategie, Adventures, SF-Simulationen
- **In meinem DVD-Spieler**
  Sleepy Hollow
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Sudden Strike
  Rune
  Crimson Skies
  You don't know Jack 3
- **Auf meinem Nachttisch**
  Eine alte Haarprobe
- **Ich freue mich auf**
  Weihnachten
  Sacrifice
  Escape from Monkey Island



HEINRICH LENHARDT (hl)

- **Lieblings-Genres**
  Sport- und Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem CD-Spieler**
  SR-71: Now you see inside
- **Auf der Privat-Festplatte**
  NHL 2001
  Crimson Skies
  Baldur's Gate 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Stephen King: On writing
- **Ich freue mich auf**
  Black & White
  Warcraft 3
  Neverwinter Nights



LUC MARTIN (luc)

- **Lieblings-Genres**
  Rollenspiele, Runden-Strategie, 3D-Shooter
- **In meinem CD-Spieler**
  HIM: Greatest Lovesongs Vol. 666
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Warlords 3
  Baldur's Gate 2 SE
- **Auf meinem Nachttisch**
  Tad Williams: Mountain of Black Glass
- **Ich freue mich auf**
  Neverwinter Nights
  Morrowind
  Warlords 4

TESTS

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

GRAFIK
Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND
Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG
Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT
Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

STEUERUNG
Idealerweise ist sie so leckerleicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

MULTIPLAYER
Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS
Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar ein dritter Redakteur das Spiel an, um einen weiteren Meinungskästen beizusteuern.

Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial



DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

WERTUNG STARLANCER STAGE 2

▲ PRO
- GELUNGENE ATMOSPHÄRE
- RUNDUMSICHT
- INTERESSANTE STORY
- GERINGE RÄTSELDICHTE

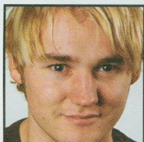
▼ CONTRA
- RÄTSEL EINFACH
- SPIEL IST ZU KURZ

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **83**



JOE NETTELBECK (jn)
- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Udo Lindenberg: Alles klar auf der Andrea Doria
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Baldur's Gate 2
  Heroes Chronicles: Warlords of the Wasteland
- **Auf meinem Nachttisch**
  Die TV-Fernbedienung: Big Brother ruft!
- **Ich freue mich auf**
  Fallout Tactics
  Arcanum



JOCHEN RIST (jr)
- **Lieblings-Genre**
  Ego-Shooter
- **In meinem DVD-Spieler**
  Louis de Funes – Brust oder Keule
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Rune
  No One Lives Forever
  Counterstrike
  Baldur's Gate 2
- **In meinem Papierkorb**
  Midtown Madness 2
- **Ich freue mich auf**
  Runaway – a Road Adventure
  Clive Barker's: Undying



MARTIN SCHNELLE (mash)
- **Lieblings-Genres**
  Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Toyah: Anthem
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Crimson Skies
  C&C: Alarmstufe Rot 2
  Baldur's Gate 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Tom Clancy: The Bear and the Dragon
- **Ich freue mich auf**
  Halo
  C&C: Renegade
  Duke Nukem Forever



STEFAN SEIDEL (st)
- **Lieblings-Genres**
  Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  The Corrs: Talk on Corners
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Diablo 2 (englisch)
  Grand Prix 3
- **Auf meinem Nachttisch**
  Stephen King: ES
- **Ich freue mich auf**
  Anno 1503
  Commandos 2
  Black & White
  Diablo 2 Expansion Set



THOMAS WERNER (tw)
- **Lieblings-Genres**
  Strategie, 3D-Action, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Kraftwerk: Trans Europa Express
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Rune
  Evil Islands
  Midtown Madness 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Heribert Illig: Das erfundene Mittelalter
- **Ich freue mich auf**
  Commandos 2
  Warcraft 3

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

CALL TO POWER 2

ENTWICKLER: Activision **VERTRIEB:** Activision **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.activision.com/ctp2/index.html, www.apolyton.net/ctp2/ **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 64 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium/400, 128 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium/600, 128 MByte RAM



Der Name »Civilization« ist zwar weg, das unverwüstliche Spielprinzip aber ist geblieben: Diese Aufbausimulation schaut genauso aus wie der Vorgänger – und spielt sich auch nicht viel anders.

Trotz der komplett runderneuerten Grafik schaut Call to Power 2 genauso aus wie sein Vorgänger. Die am linken Rand prangende, kleine Übersichtskarte ist übrigens ausblendbar. (Alle Bilder 1024 x 786)

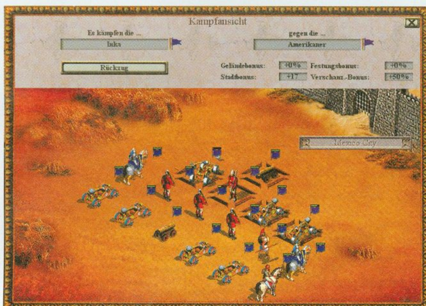
FAKTEN

- Detailverbesserter Nachfolger des gleichnamigen Aufbauspiels
- Mixtur aus Wirtschaftsaufbau, Strategie, Forschung und Diplomatie
- Zufallsgenerierte Karten
- Circa 20 % der Truppen, Erfindungen und Weltwunder sind neu
- Verbesserte Steuerung
- Leicht erweitertes Diplomatie-System
- 3 Szenarien
- Editor
- Erde als Weltkarte
- Circa anderthalb mal so lang wie der Vorgänger
- Neue Siegesbedingungen wie Bündnissieg

Eigentlich waren ja vor rund anderthalb Jahren alle glücklich. Das entzückende Aufbauprogramm »Civilization: Call to Power« wurde mit Lobpreisungen überhäuft und fand alleine in Deutschland weit über 100 000 Abnehmer, von denen kaum einer den Kauf bereut haben dürfte.

Dennoch kam nach einiger Zeit – und in derart gigantischen Werken kann man problemlos monatelang versinken – doch so etwas wie leise Kritik auf. Hätte die Steuerung nicht ein wenig übersichtlicher sein können? Warum wurde das etwas statische Geschehen nicht besser animiert? Und erst das oberflächliche Diplomatiesystem! Verglichen mit dem des damaligen Genre-Konkurrenten »Alpha Centauri« war es kaum mehr als ein schlechter Witz.

All dieses leichte Gegrummel scheint Activision doch etwas zugesetzt zu haben. Jedenfalls lässt »Call to Power 2« jegliche Innovationsfreude vermissen und versucht stattdessen, all die besagten Kritikpunkte zu beseitigen. Lässt man mal außen vor, dass dieses Mal das Weltall nicht zur Besiedlung freigegeben wurde und statt 500 rund 800 Runden bis zum finalen Sieg benötigt werden, hat sich am rundenbasierten Spielprinzip nichts Wesentliches verändert. Wer den Vorgänger daher bereits kennt, ver-



Die Gefechte schauen zwar etwas schlicht aus, aber dafür dürfen Sie bei drohenden Debakeln zum vorzeitigen Rückzug blasen.

säumt überhaupt nichts, wenn er den folgenden Absatz überspringt.

Ein unverwüstliches Spielprinzip

Einmal mehr also werden Land und Meer einer stets neu generierten Landkarte zur rundenweisen Besiedlung freigegeben. Sie beginnen immer mit einem einzigen Siedler und gründen mit ihm an geeigneter Stelle eine Stadt. In deren Fabrikhallen produzieren Sie zwecks beliebig viele weitere Siedler. Praktisch alle anderen fabrizierfähigen Einheiten dienen in irgendeiner Weise der Kriegsführung. Was logisch ist, da sich die Völker der maximal sieben Gegner ebenfalls breit machen wollen. Des Weiteren dürfen Sie in jeder Stadt Gebäude von der Kornkammer bis hin zur Roboterfabrik errichten lassen. Die fördern die Produktivität, das Bevölkerungswachstum, die Moral oder die Stadtverteidigung. Als dritte Bauform errichten Sie in den Städten Weltwunder. Das dauert zwar ein Weilchen, dafür kommen Sie dann in den (teils befristeten) Genuss von Extras wie etwa einer erweiterten Mobilität Ihrer Truppen. So lange es Ihrer Bevölkerung an nichts mangelt und Sie das umliegende Land mit Äckern, Bergwerken und Wäldern schmücken, wird sie sich vermehren. Und wenn die Wachstumswirtschaft erst mal so richtig in Schwung kommt, klappt´s auch mit der Forschung an den weit über 100 Erfindungen besser. Denn nur eifrige Tüftler dürfen irgendwann modernes Kriegsgerät wie etwa Atom-U-Boote oder Tarnkappenbomber bauen. Falls andererseits der Gegner einen Technologievorsprung hat, könnte es passieren, dass Ihre Speerwerfer urplötzlich unter die Raupenketten eines angriffslustigen Panzer-Rudels gerät.

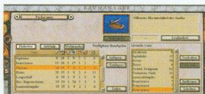
Aus alt mach neu

Dies war beim Vorgänger schon schlimm, jetzt wirkt sich ein Zurückfallen in der Forschung sogar noch weit übler aus. So wurde das Zufallselement bei den Gefechten deutlich zurückgefahren und selbst zehn kampferfahrene Ritter haben nun kaum noch Überlebens-Chancen gegen einen Panzer. In so einem Fall hilft nur der nun mögliche Rückzug während des automatisch ablaufenden Minimal-Gefechts. Von spielentscheidender Bedeutung ist daher, dass Sie schon frühzeitig genügend Fördermittel in den technologischen Fortschritt pumpen. Denn bis Sie mal in der Neuzeit angelangt sind, vergeht schon einige Zeit, und die schreitet sehr viel langsamer voran als beim Vorgänger. Eine sinnvolle Verbesserung, denn dadurch, dass Sie länger in den einzelnen Epochen verweilen, lohnt sich auch der gezielte Aufbau etwa einer antiken Streitmacht. Wer sich nicht so intensiv um die Produktionspläne kümmern mag, stellt übrigens neuerdings in jeder Stadt einen Bürgermeister ein, der macht das dann schon.

Was man Call 2 erst beim genaueren Betrachten ansieht: Die gesamte Grafik wurde überarbeitet und wartet nun mit weitaus mehr Animationen auf. Etwa Schiffe, die ihre Ruderblätter ins Wasser tauchen oder winzige Dampfwölkchen aus ihren Schornsteinen blasen. Auch die Landschaften wirken ein klein wenig detaillierter, wenngleich man schon sehr genau hinschauen muss, um diese mikroskopischen Unterschiede zu bemerken. Des Weiteren fällt auf, dass die Namen von Städten ohne Bauauftrag gelb leuchten und dort kasernierte Einheiten mit einem über der Gemeinde prangendem Mauerstück angezeigt werden. Das Einzugsgebiet der Städte sowie Ihres Territoriums wird neuerdings mit Linien markiert, dabei vergrößern die Siedlungen ihr Einflussgebiet mit zunehmender Macht. Zukunftsplaner bauen daher am besten mit genügend Abstand zur nächsten Siedlung.

→

»Nichts Wesentliches verändert.«






Die meisten Aktionen führen Sie über spartanische Menüs wie diese aus: Von oben nach unten der Baumanager, der Handelsmanager, der Einheitenmanager und das Diplomatie-Menü.

DIE DREINGABEN

Als interessante Zugabe verfügt Call to Power über drei Szenarien, bei denen vorgegebene Karten bereits teilweise besiedelt sind und die jeweils in einer Epoche spielen.



Beim auf Eroberung setzenden antiken Szenario von Alexander dem Großen, müssen Sie nach und nach ganz Persien unter Ihre Knute zwingen.



In Japan gehen Sie in die Verteidigung, denn sie sollen Ihre Siedlungen vor dem Ansturm raubgieriger Barbaren bewahren.



In einem Hightech-Szenario müssen Sie Ihren Gegner schnellstmöglichst niederringen, sonst trifft Sie der Schlag - und zwar der atomare ...



Zusätzlich findet sich noch eine unbesiedelte Weltkarte. Auf der startet jedes der Völker von seiner realen Heimat aus.

Call to Power 2

ANSICHTEN



Call to Power 2 lässt sich 6fach zoomen und in vier Auflösungen mit (von oben nach unten) 800 mal 600, 1024 mal 768, 1152 mal 864 und 1280 mal 960 Bildpunkten anzeigen.

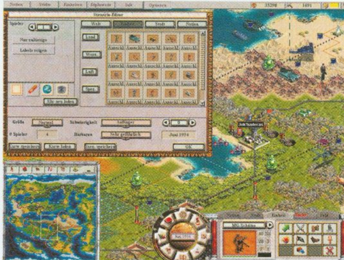
GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Call to Power 2 ist dank seiner Komplexität und verbesserten Steuerung die derzeit beste aller Aufbausimulationen. Zeus brilliert mit einer überaus stimmungsvollen Präsentation des antiken Griechenlands. Das futuristische Alpha Centauri schaut zwar abscheulich aus, besitzt aber das beste Diplomatiesystem. Das kürzlich auf DVD erschienene Civilization: Call to Power spielt sich ähnlich - aber halt nicht ganz so gut wie Call 2. Enttäuschend dagegen das verquaste Reach for the Stars.

Spiel	Ausgabe	Wertung
Call to Power 2	13/2000	85
Herrscher des Olymp: Zeus	12/2000	82
Aplpha Centauri (abgewertet)	3/99	81
Civilization: Call to Power (abgewertet)	5/2000	80
Reach for the Stars	11/2000	67

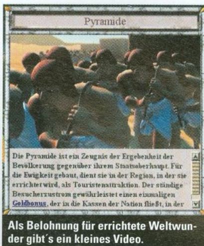
Steuerpolitik

Noch gravierender als all diese Verbesserungen wirkt sich die überarbeitete Steuerkonsole aus. Sie bekommen zwar wieder denselben Schwung Hotkeys, die gesamten Menüs wurden aber etwas bedienungsfreundlicher angeordnet. Statt über die zuvor bekannte Nahansicht der Stadtfelder teilen Sie nun Ihre Bevölkerung mittels übersichtlicher Anklick-Menüs ein. Schaut zwar etwas nüchterner aus, ist aber sehr zweckmäßig. Einen erfreulichen Fortschritt meldet das Produktionsmenü: Dort dürfen Sie endlich neue Bauorder zwischen, vor oder hinter bereits bestehende Aufträge einfügen, ohne die gesamte Produktionsschlange zu löschen. Auch das Anlegen von Karawanenstraßen mittels eines aufgeräumten Menüfensters ist so simpel wie nie zuvor. Das diplomatische System dagegen wurde nur sehr leicht aufgewertet. Sie dürfen nun halt auch den Tonfall in dem Sie verhandeln wählen, und Drohungen mit Gegenvorschlägen und Embargos kontern. Denn selbst der mutigste Stratege kann es nicht mit sämtlichen Gegnern zugleich aufnehmen, sondern sollte zumindest mit dem einen oder anderen Volk in friedlicher Koexistenz leben, oder vielleicht sogar ein Verteidigungsbündnis abschließen. Auf Dauer ist der Friede aber ohnehin nicht aufrecht zu erhalten, denn in einem sind sich die rund 40 Völker besonders ähnlich: Allesamt sind sie die geborenen Wortbrecher. **(md)**



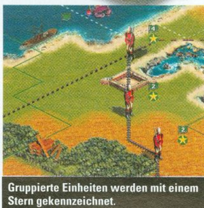
Schummler und Looser starten einfach den integrierten Editor, etwa um sich Einheiten zu besorgen oder das Land umzuformen.





Als Belohnung für errichtete Weltwunder gibt´s ein kleines Video.





Gruppierte Einheiten werden mit einem Stern gekennzeichnet.

MANFRED DUY

Um es gleich auf den Punkt zu bringen: Call to Power 2 spielt sich nicht viel anders als sein Vorgänger - nur eben ein kleines bisschen besser. Jedenfalls kommen einige neue Feinheiten dem Spielfluss schon sehr zugute. So war die zuvor mögliche Weltallbesiedlung ohnehin überflüssig. Die Menü-Renovierungen dagegen sind gelungen und die sorgfältig designten Szenarien ein hochwillkommenes Extra. Call 2 ist damit nicht nur ein Süchtigmacher allererster Güte, sondern auch der derzeit tauglichste Civilization-Ableger – und verdient schon alleine deswegen den Gold-Player. Den allerdings gibt es nur ganz knapp, denn nach wie vor taugt das Diplomatiesystem nicht allzu viel. Die spartane Präsentation wirkt inzwischen auch etwas angejahrt und die schlichten Kampfanimationen müffeln selbst nach gestrigen Maßstäben verdächtig nach Shareware.

»Ganz knapper Gold-Player.«

WERTUNG CALL TO POWER 2

▲ PRO
- HOHE LANGZEIT MOTIVATION
- ABWECHSLUNGSREICH UND KOMPLEX

▼ CONTRA
- SCHAUT AUS UND SPIELT SICH WIE DER VORGÄNGER

Kategorie	Wertung
GRAFIK:	50
SOUND:	70
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	90
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS **85**

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

HEROES CHRONICLES

ENTWICKLER: New World Computing **VERTRIEB:** 3DO **TESTVERSION:** Importversionen 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.3do.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium/166, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium/266, 64 MByte RAM

Geld regiert die Welt – 3DO liefert mit dem neuesten Heroes-Kapitel einen schlagenden Beweis dafür!

Man nehme den Stoff, der normalerweise ein weiteres Missions-Pack für »Heroes of Might & Magic 3« ergeben hätte, hacke ihn in vier Teile, mache jedes Viertel einzeln lauffähig und verkaufe es zum Zweidrittelpreis. Na, wenn das den Profit nicht hebt ...

Aber Profit ist jetzt nicht unser Thema, sondern Tarnum. Tarnum ist so eine Art ewiger Held, dessen Story passend in die allseits bekannte Might & Magic-Welt eingewoben wurde. Zu Lebzeiten (vor und während des Aufstiegs der Gryphonheart-Dynastie) einigte Tarnum seine heimatlichen Barbarenstämme zum Aufstand gegen das Joch böser Zauberer. Diese Geschichte wird in »Warlords of the Wasteland« erzählt.

Dabei entwickelt er sich jedoch selbst zum Tyrannen, weshalb ihm die Ahnen nach seinem Tod den Einzug ins Paradies verwehren und ihn auf die Erde zurückverbannen, wo er zur Sühne diverse Quests erledigen muss: Die übrigen drei Teile »Conquest of the Underworld«, »Masters of the Elements« und »Clash of the Dragons« sind hier angesiedelt. Die Handlung der einzelnen Parts ist dabei übrigens lose verknüpft, denn in Conquest of the Underworld muss der Ex-Barbar zum Beispiel die Seele von König Gryphonheart retten – des Mannes, von dem er in einem Duell erschlagen wurde.



Wo geht's denn hier ins Sumpfland?

Handhabung und Präsentation sind identisch mit dem eingangs erwähnten Originalprogramm (wenn man vom Fehlen des Editors und der Multiplayer-Abteilung absieht), Neuigkeiten gibt es keine. Was in der Praxis bedeutet: Sie reiten rundenweise mit mehr oder weniger großen Armeen über das Terrain, bekämpfen Monster und requirieren Schätze. Eroberte Städte sorgen für Wirtschaftskraft sowie Nachschub an Militär und Material. Das macht tierisch Spaß wie immer, zumal 3DO den Schwierigkeitsgrad diesmal moderat bemessen hat – zusätzlich können Sie auch selbst noch Einstellungen vornehmen. Tja, hätten die Kalifornier *ein* neues Spiel daraus gemacht, wäre alles in bester Butter gewesen. Aber gleich vier davon?! Das drückt leider ebensosehr auf die Note wie aufs Portemonnaie ... **(jn)**

FAKTEN

- Keine neuen Spielelemente
- Pro Titel eine achtteilige Kampagne



Unterirdische Missionen finden sich vor allem in »Conquest of the Underworld«.



Kämpfe auf dem bestens bekannten Extra-Bildschirm.



JOE NETTELBECK

Nun gut, ich persönlich habe weder den Editor noch die Mehrspieler-Option von Heroes jemals wirklich genutzt, insofern stört es mich auch nicht sonderlich, wenn beides in den Chronicles nicht enthalten ist. Aber das inhaltlich Gebotene (nämlich je eine schnöde Kampagne mit acht Missionen) ist angesichts des geforderten Preises im gehobenen Mittel-Segment doch arg wenig! Keine Solo-Maps, kein gar nix! Nee, das kann nun wirklich nur als Beutelschneiderei bezeichnet werden, auch wenn das Spiel an sich natürlich nach wie vor sehr empfehlenswert ist. Normalmenschen sind aber mit der ebenfalls eigenständig lauffähigen Kombi-CD »The Shadow of Death« weit besser bedient – nur Sammler und Hardcore-Fans wie ich müssen wohl auch diesmal wieder ihren Trieben folgen.

»Halten Sie Ihren Geldbeutel fest.«

WERTUNG HEROES CHRONICLES

▲ **PRO**
- NACH WIE VOR EIN LECKERES SPIELSYSTEM
- LÄUFT EIGENSTÄNDIG

▼ **CONTRA**
- ÜBLES REIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS
- KEINE NEUERUNGEN

GRAFIK:	60
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS 72



Die vier Kapitel der Chronicles: Teile und verdiene!

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis



FIFA 2001

Das neue FIFA überrascht mit einer spielerischen Wende: Mehr Platz und gedrosselte Hektik bescheren höhere Simulations-Weihen.

ENTWICKLER: Electronic Arts Canada **VERTRIEB:** EA Sports **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC), bis 8 (Modem, Internet), bis 20 (Netzwerk) **INTERNET:** www.fifa2001.ea.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166 MMX, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-Grafikkarte mit 16 MByte Video-RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 3D-Grafikkarte mit 32 MByte Video-RAM





Der übersichtliche Turmkamera-Blickwinkel ist attraktiver denn je. Am unteren Bildrand erkennen Sie die Spieler-Fitnessanzeige und den neuen Schusskraft-Balken. Am verwegenen Rasenmuster muss sich jemand schwindelig gemäht haben ... (1280x1024, Direct3D)

DEMO AUF CD B

FAKTEN

- Rund 250 Vereinsteams
- 58 Nationalmannschaften
- 17 Ligen
- 5 Stadien
- Spielverlauf realistischer und weniger hektisch
- Deutlich verbesserte Grafik
- Überarbeitete Spielfeld-Ausmaße

Das PC-Fußballjahr befindet sich in der Nachspielzeit und bislang konnten uns die gezeigten Leistungen nicht von den Sitzen reißen.

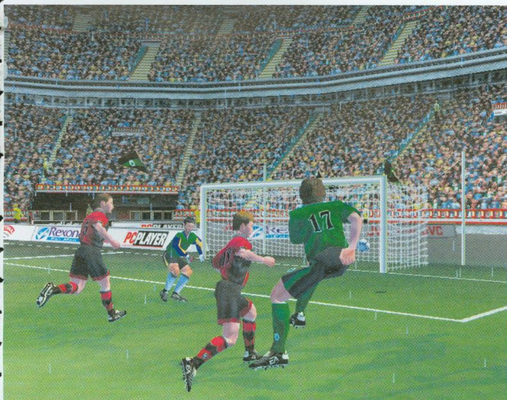
EA Sports beherrscht die spärlichen Gegner, langweilt aber mit Sicherheitsfußball Marke »Euro 2000« und »Bundesliga-Stars«. Doch plötzlich kommt »FIFA 2001« ins Spiel und die Menge tobt. Dank einiger cleverer Änderungen kann das Fußball-Flaggschiff neue Begeisterung wecken.

In den letzten Jahren spielte sich die Genre-Referenz hektischer denn je. Mit FIFA 99 wurde eine Tempo-Verschärfung verordnet, die für aktionsreiche, turbulente Partien sorgte. Die engmaschige Hektik führte zu Grätsch- und Bolz-Orgien, was durchaus kurzweilig war, aber Verfechter realistischer Spielkultur zur Trauerbinde greifen ließ. Nachdem EA Sports inzwischen mit Bundesliga-Stars eine separate, Einsteiger-orientierte Fußball-Actionserie etabliert hat, traut man sich bei FIFA anscheinend in tiefere Simulations-Gewässer.

Der Raum hat mehr Tiefe

Erster Eindruck: He, hat da jemand heimlich das Spielfeld vergrößert? Die Proportionen sind in der Tat realistischer, der Rasen wirkt nicht mehr so zugeparkt. Es bläst Ihrem Mittelfeld-Regisseur also nicht sofort der heiße Atem eines Gegenspielers in den Nacken, wenn er aus der eigenen Hälfte heraus das Spiel aufbauen will. Ein paar gemütliche Schritte, der Blick in die Tiefen des Raums, ein langer Pass – solche Momente sind bei FIFA 2001 die Regel und nicht die Ausnahme.

Das bedeutet aber nicht, dass die Herren Angreifer einen Freifahrschein fürs Schützenfest gewonnen haben. Gleichzeitig wurde die Deckungstreue der Verteidiger ver-



Bremens Bode trifft auch bei Schmuddelwetter, wie diese effektreiche Tor-Wiederholung eindrucksvoll beweist. (1024x768, Direct 3D)



Dieser erboste Spieler demonstriert die verbesserte Mimik der Spielfiguren. Das Publikum im Hintergrund erntet aber keine Schönheitspreise.



Abendspiele sorgen für dramatisches Flutlicht-Ambiente.

bessert, wodurch Pässe auf den Mann häufig abgefangen werden. Ein bislang vernachlässigtes Stiefkind aus dem Steuerungs-Repertoire ist effektiver: der Pass in den freien Raum – noch nie war er so wertvoll wie heute. Sie brauchen ein gutes Auge und müssen sich viele Bälle erlaufen, statt wie früher magnetisch angezogene Zauberpässe aus den Stutzen zu schütteln.

Die Abwehr macht dicht

Die Verkehrsberuhigung auf dem Rasen sorgt dafür, dass sich das Spielgeschehen mehr ins Mittelfeld verlagert und stärker von Fehlpässen geprägt ist. Jeder Spieler hat individuelle Talentwerte in acht Sparten, aber bei Stürmern ist die Schnelligkeit entscheidender denn je, um sich von den hartnäckigen Bewachern zu lösen. Geänderte Verhaltensmuster entdeckten wir auch bei den Torhütern, die mehr Bälle ins Spielfeld abklatschen und dabei schon mal die Balance verlieren. Tore mit Köpfchen fallen bei FIFA 2001 seltener, »Auf gut Glück«-Flanken und Eckbälle werden in der Regel von den aufmerksamen Abwehrreihen abgefangen.



Die Kultivierung des Spielablaufs beendet auch die grausige Vorherrschaft der Blutgrätsche. Wenn Sie dicht am ballführenden Gegner sind, können Sie ihm fast immer mit dem fairen Zweikampf das Leder abjagen. Die Grätsche geht dagegen dermaßen häufig daneben, dass man sie wirklich nur noch als Notbremse einsetzt und sich danach über die eigene Unbeherrschtheit ärgert.

Im Leben geht mancher Schuss daneben

Die Steuerung wurde weitgehend von FIFA 2000 übernommen. Es erwartet Sie die bewährte Mischung aus Pässen, Tacklings, Schüssen, Flanken, Volley-Knallern und Dribbling-Tricks. Bei Ecken und Freistößen können Sie wie gehabt zwischen mehreren Varianten wählen. Die Sprint-Funktion sorgt bei jedem Feuerknopf für einen kleinen Temposchub, um wichtige Laufduelle zu gewinnen. Achten Sie auf eine neue Balkenanzeige am unteren Bildrand, während Sie den Schussknopf gedrückt halten. Sammeln Sie zu viel Kraft, färbt sich der Balken rot und der Ball wird wuchtig, aber unplatziert in die Erdumlaufbahn geballert. Leider gibt es nur drei Schwierigkeitsgrade, von denen sich bereits die mittlere »Pro«-Einstellung als herzhaftknackig erweist. Vier Geschwindigkeitsstufen stehen zur Wahl. Es gibt sonst keine Optionen, um den Spielablauf anzupassen. Wenn Sie gern eine weniger strenge Abwehr hätten oder ohne Sprints kicken wollen, können Sie nichts drehen oder tunen. Schade, denn beim Eishockey-Cousin NHL 2001 darf ich an rund einem Dutzend Spielparameter drehen, um Simulations- oder Arcade-Elemente zu betonen.

Wie schaut's aus? Gut schaut's aus.

Neben den Simulations-Freunden gibt es noch einen Fanblock, der von FIFA 2001 reich bedacht wird: Power-User mit modernen 3D-Karten. Es gibt dramatische Lichteffekte bei Abendspielen, →

»Verkehrsberuhigung auf dem Rasen.«

GESICHTS-KONTROLLE

Dank einer Lizenzvereinbarung mit der Spielergewerkschaft FIFPro haben die Polygon-Kicker dieses Jahr einen höheren Wiedererkennungswert. Die neuen FIFA-Visagen wurden zwar nur nach dem Baukasten-Prinzip zusammenmontiert, sehen aber im Vergleich zu FIFA 2000 um einiges besser aus.



Lothar Matthäus (MetroStars)



Zinedine Zidane (Juventus Turin)



Emile Mpenza (Schalke 04)



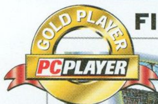
Oliver Kahn (Bayern München)



MANFRED DUY

Einen guten Trainer erkennt man auch daran, dass er im richtigen Moment das Tempo aus dem Spiel nimmt. Genau das hat EA Sports getan – und gepunktet. Denn während bei der NHL-Serie der direkte Zug zum Tor gefragt ist, lebt Fußball auch und gerade von einem variablen Spiel. Kopfstösse, Abseitsfallen, Tacklings oder Flanken geben dem Geschehen erst die richtige Würze. Voraussetzung für solche Kabinettstückchen sind allerdings Raum auf dem Platz sowie ein wenig Zeit. Beides war bei den Vorgängern nicht immer gegeben, wohl aber hier. Das macht FIFA 2001 zum bislang realitätsnahesten Kicker der gesamten Serie. Fast überflüssig zu erwähnen, dass er mit seiner Nobel-Präsentation die Konkurrenz ganz lässig austanzt.

»Nobel-Präsentation.«



FIFA 2001



Eigentore in Zeiten der aufgemotzten Lichteffekte: Ein Wolfsburger Abwehrspieler drückt den Ball ins eigene Gehäuse, das im Tribünenschatten steht. (1024x768, Direct3D)

»Die grausige Vorherrschaft der Blutgrätsche ist beendet.«

→ lange Tribünenschatten am Nachmittag und am Spielfeldrand herumturnende Linienrichter. Die Animationen der Spielfiguren sind schön wie und je. Deutlich verbessert präsentieren sich die animierten Gesichter, jetzt sehen die FIFA-Jungs ihren Vorbildern zumindest halbwegs ähnlich. Sie betrachten die Kicker-Gala aus vier verschiedenen Kameraansichten, bei denen sich Zoomstufe und Blickwinkel-Neigung stufenlos einstellen lassen. Für Langpass-hungrige Spielzug-Architekten mit mindestens 17 Zoll auf der Monitor-Diagonalen gibt es nichts Besseres als die Turmkamera.

Die Rache der Quasseltäter

Vom Sound sind wir nicht ganz so begeistert. Das Publikum jubelt fröhlich wie eh und je, doch die Sprüche des Reporter-Duos Poschmann und Dahlmann wirken dieses Jahr extra-gequält. Die lustlosen Kommentare schreiben durch Sätze wie »Manchmal gehen sie rein, manchmal gehen sie nicht rein« Banalitäts-Geschichte. Zum Glück können Sie statt dessen den »Sounds of the game« lauschen. Dieser Klangteppich enthält all das Gebrülle, Genör-

WAS FEHLT?

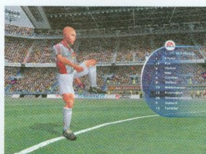
Liebes Christkind, dieses Jahr wünsche ich mir zu Weihnachten Friede auf Erden und eine Erhellung für die FIFA-Programmierer. Deren wundervolle Fußball-Gabe an die Menschheit könnte noch viel, viel schöner sein, wenn sie endlich mal folgende Punkte auf die Reihe kriegen würden ...

Mehr Statistiken: Torschützen und Gelbsünder – das war's. Hallo Leute, guckt Euch zur Inspiration mal den Sportteil in der Zeitung an. Ich will auch wissen, wer die meisten Vorlagen gibt, am präzisesten Pässe schlägt – und so weiter.

Konfigurierbare Steuerung: So ziemlich jedes Sportspiel dieser Welt erlaubt mir die Umbelegung der Gamepad-Tasten, nur die FIFA-Familie nicht. Ist das ein Running Gag, den ich nicht kapiere, oder schlichtweg Ignoranz?

Spieler-Editor: Ich kann zwar vorhandene Teams editieren, aber keine neuen Mannschaften und Spieler hinzufügen. NHL 2001 hat sogar Gags wie eine Logo-Importfunktion für eigene Trikots. Warum geht das nicht bei FIFA?

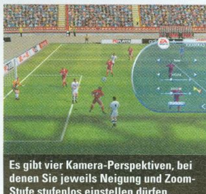
Stadion-Vielfalt: Was den Bundesliga-Stars recht ist, sollte FIFA nur billig sein. FIFA 2001 hat läppische fünf Stadien, darunter lediglich eine Bundesliga-Hütte (Dortmund). Cottbus in San Siro oder Unterhaching in Wembley – das kann's doch nicht sein ...



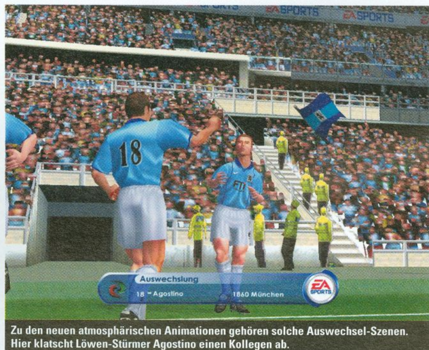
Am Ende einer Bundesliga-Saison werden per Zufall drei Aufsteiger festgelegt – deshalb meldet sich der 1. FC Nürnberg plötzlich zurück.



In den Menüs nichts Neues. Hier feilen Sie an einer Aufstellungsvariante mit starker Offensiv-Ausrichtung.

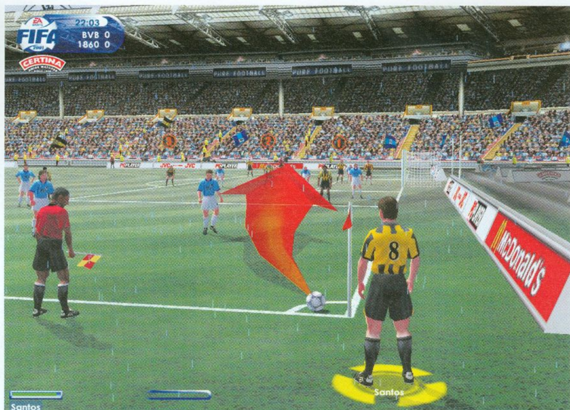


Es gibt vier Kamera-Perspektiven, bei denen Sie jeweils Neigung und Zoom-Stufe stufenlos einstellen dürfen.



Zu den neuen atmosphärischen Animationen gehören solche Auswechsel-Szenen. Hier klatscht Löwen-Stürmer Agostino einen Kollegen ab.


Wunschträume werden Wirklichkeit. Nach ihrem Europacup-Gewinn posieren elf Jubel-Bayern für die Fotografen.



Eckball-Ausführung unter Aufsicht: Erstmals sind 3D-Linienrichter am Spielfeldrand zu sehen, die eifrig ihre Fähnchen schwenken. (1024x768, Direct3D)

gel und Gejubel, das Fußballer während ihrer Berufsausausübung aus heiseren Kehlen von sich geben. Eine witzige Idee, allerdings gibt es statt Klartext nur vages Gebrabbel zu hören, das eher an »Die Sims« erinnert. Schade, wir hatten uns schon auf saftige, konkret vernehmbare Schiedsrichterbeleidigungen gefreut.

Bei den Spiel-Modi haben Sie die Wahl zwischen 16 Vereinsligen. Mit dabei sind die Bundesligen aus Deutschland und Österreich sowie die amerikanische MLS (inklusive MetroStar Lothar Matthäus). Nationaler Pokal und Europacup wurden in den Saisonverlauf integriert, am Ende eines Spieljahres gibt es Auf- und Absteiger. Alternativ schnappen Sie sich eine von 58 Nationalmannschaften, um ein Turnier im WM-Modus zu bestreiten. Realistische Qualifikationsgruppen sind leider nicht dabei, die hebt sich EA Sports wohl für nächstes Jahr auf.

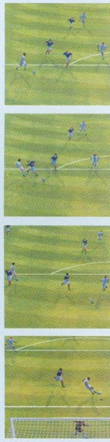
»Der Pass in den freien Raum – noch nie war er so wertvoll wie heute.«

Diese Art von Feature-Geiz ist einer der Gründe, warum wir dem spielerisch so gut aufgelegten FIFA 2001 nicht noch das eine oder andere Extrapünktchen-Sahnehäubchen auf die Gesamtwertung drückten. Letztes Jahr gab es bei FIFA 2000 die nicht weltbewegenden, aber niedlichen Oldie-Teams – rawutz, schon sind siw wieder wegrationalisiert. Schon seit Jahren warten FIFA-Getreue vergeblich auf eine Rückkehr des Hallenfußball-Modus, den man so schön in die Bundesliga-Winterpause integrieren könnte. Und sieht man sich die Karrieremodus-Komplexität bei »Madden NFL« oder »NBA Live« an, verursacht das spartanische Saison-Drumherum von FIFA nur noch Sodbrennen.

Solche Detailschrammen sollen nicht davon ablenken, dass dieses Programm mit seinem realistischen Spielgefühl eine neue Ära der Kicker-Simulationen einleitet. FIFA ist endlich erwachsen geworden. **(hl)**

DER TÖDLICHE PASS

Aufmerksam deckende Verteidiger verhindern, dass der Stürmerkollege direkt angespielt werden kann. Doch der Pass in den freien Raum ist erfolgreich.



HEINRICH LENHARDT



Überraschungen gibt's nicht nur bei Haarproben, sondern auch in der altgedienten FIFA-Serie. Nach zwei Hektik-Grätsch-Jahren hat sich EA Sports umorientiert in Richtung Simulation. Die 2001-Ausgabe kommt echten Fußballpartien verblüffend nahe – mit allen Vor- und Nachteilen. Ich finde Mittelfeld-Aufbau und engmaschige Abwehrreihen herausfordernd, verfluche aber meine schlechte Chancenverwertung. Schade, dass Feinheiten wie die Torwartstärke nicht frei einstellbar sind. Einsteiger und Action-Bolzer seien vor dem gereiften FIFA etwas gewarnt, Fußball-Feinschmeckern wird es umso besser munden. Spielerisch und grafisch macht die Serie dieses Jahr einen beherzten Schritt nach vorn.

»Gereiftes FIFA für Feinschmecker.«

WERTUNG FIFA 2001

▲ **PRO**
- REALISTISCHES FUSSBALL-SPIELGEFÜHL
- HIGHEND-GRAFIK
- KOMPLEXE STEUERUNG

▼ **CONTRA**
- WENIG OPTIONEN UND STATISTIKEN

GRAFIK:	90
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	90
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	90

PC PLAYER SPIELSPASS 91

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

ENTWICKLER: Neversoft **VERTRIEB:** Activision **TESTVERSION:** US-Importversion **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorb.) **MULTIPLAYER:** bis 2 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.activision.de/games/th2 **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/450, 64 MByte RAM, 3D-Grafikkarte mit 16 MByte Video-RAM

Auf Brettern, die die Welt bedeuten, riskieren Sie im ersten guten Skateboard-Spiel Kopf und Kragen.

TONY'S OPA

Der Unterhaltungswert von Trittbrettern mit Rädern war schon in den 80er Jahren bekannt. Electronic Arts C-64-Titel »Skate or die« wurde sogar für den PC in voller 16-Farben-EGA-Pracht umgesetzt. Der Urvater aller modernen Skateboard-Spiele ist aber Ataris 86er-Spielautomat »720°«. Midways Oldie-Sammlung »Atari Collection 2« enthält eine pixelgenaue Emulation für moderne PCs.



720° demonstriert Spitzentechnologie von 1986.

Der Skateboard-Fahrer, natürlicher Feind jeder ordnungsliebenden Parkverwaltung, wird salonfähig. Gestern noch von militanten Großmüttern verfolgt, heute Star der boomenden Extrem-Sport-Szene. Tony Hawk hat es sogar zu seinem eigenen Computerspiel gebracht.

Activisions Rollbrett-Simulation »Tony Hawk's Pro Skater 2« zählt zu den erfolgreichsten Titeln der jüngeren PlayStation-Geschichte. Mit höheren Grafik-Auflösungen gesegnet, trotzen Sie jetzt am PC den Gesetzen der Schwerkraft. Herzstück des Programms ist die schnell reagierende, vollgepackte Steuerung. Ihre Spielfigur skatet automatisch drauflos, Sie können sich deshalb ganz auf Kurven, Sprünge, Drehungen und Tricks konzentrieren.

Tricksen und entdecken

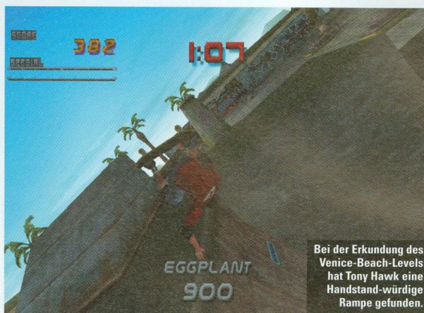
Im Karriere-Modus steuern Sie Tony, einen der zwölf anderen semi-prominenten Brettlkünstler oder eine handgemachte Spielfigur. Egal, ob Promi- oder Noname-Skater, zu Beginn ist nur der stillgelegte Flugzeughangar als Spielwiese zugänglich. Den Eintritt für spätere Level wie New York oder Philadelphia müssen Sie sich erkaufen, sobald Sie genug Geld durch das Lösen von kleinen Missionszielen gesammelt haben (zum Beispiel fünf Objekte binnen zwei Minuten aufsammeln). Das Taschengeld lässt sich auch für zusätzliche Talentpunkte oder neue Skateboards verjubeln. In jedem Schauplatz gibt es viele mehr oder weniger offensichtliche Geheimnisse zu entdecken. Kleines Beispiel aus dem Start-Level: Sie springen durch ein Fenster, dann auf einen Hubschrauber und rollen dessen Rotorenblatt entlang. Dadurch hebt der Heli ab und erschließt einen Geheimraum - ein Klacks im Vergleich zur Komplexität späterer Stunt-Kombis. Drei der acht Level entpuppen sich als Trick-Wettbewerbe, bei denen Sie auf die Gnade der Preisrichter angewiesen sind. Ganz verwegene Brett-Beherrscher verdienen sich sogar den Eintritt zu zwei zusätzlichen Bonus-Level. Immer noch nicht genug Rampen in Ihrem Leben? Mit dem leicht zu bedienenden Park-Editor bauen Sie sich eine Skateboard-Anlage nach Maß. **(hl)**



Sprunglandung auf dem Heli-Rotorenblatt. Und das ist gerade mal der erste Level ...

FAKTEN

- 8 Schauplätze
- 2 Bonus-Level
- 13 Spielfiguren
- Park-Editor
- Dutzende von Tricks und Kombos



Bei der Erkundung des Venice-Beach-Levels hat Tony Hawk eine Handstand-würdige Rampe gefunden.

»Herzstück des Programms ist die vollgepackte Steuerung.«



HEINRICH LENHARDT

Extrem- und Fun-Sportarten bürgen traditionell für grottig schlechte Computerspiele. Doch Tony Hawk's Pro Skater gilt zurecht als einsame Lichtgestalt. Die vielen verstreckten Extras in den Levels machen das Programm zum reinsten Skateboard-Adventure. Bei der Steuerung habe ich allerdings das dumpfe Gefühl, dass mehr drin steckt, als ich jemals rausholen werde. Die höheren Kombo-Weihen erschließen sich nur mit Gamepad, perfektem Timing und Fingerverknotungs-Bereitschaft. Wenn man (von der mickrigen Anleitung im Stich gelassen) ewig im ersten Level festhängt, hält sich der Spaß in Grenzen. Wer aber genug Geduld und Geschick aufbringt, bekommt eine erfrischende, erstaunlich tiefgründige Sportspiel-Alternative geboten.

»Einsame Skateboard-Lichtgestalt.«

WERTUNG TONY HAWK'S PRO SKATER 2

▲ **PRO**
- FIXE STEUERUNG
- SPIELWELTEN MIT VERSTECKTEN EXTRAS

▼ **CONTRA**
- STEILE LERNKURVE
- ANFANGS NUR EIN LEVEL ZUGÄNGLICH

GRAFIK:	60
SOUND:	70
EINSTIEG:	50
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	60

PC PLAYER SPIELSPASS 74

Strategiespiel für Einsteiger

DEMONWORLD 2: DUNKLE ARMEEN

ENTWICKLER: Ikarion **VERTRIEB:** Egmont Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 3 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.demonworld2.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/333, 64 MByte RAM

Der Magier verpasst den gegnerischen Truppen einen kräftigen Energieblitz. (alle Bilder 1024x768)

Mit Orks ist nicht gut Kirschen essen. Diese Erfahrung müssen die Menschen aus dem Spiel »Demonworld 2« tagtäglich machen.

Doch die humanoide Rasse lässt sich nicht unterdrücken und stellt eine gewaltige Armee auf, um den behaarten Muskelpaketen den Garaus zu machen. Im Gegensatz zum rundenbasierten Vorgänger Demonworld steuern Sie Ihre Schergen in üblicher Echtzeit-Strategie-Spielweise. Das Programm lässt sich mit der Leertaste aber jederzeit pausieren, um den Truppen neue Befehle zu erteilen. Danach marschieren Sie mit Ihrer Armee wieder durch die Lande und säubern die Welt von feindlichen Horden. Nicht nur gemeines Fußvolk kämpft an Ihrer Seite, sondern auch riesige Drachen oder Zauberer, die mit Energieblitzen den Feinden Angst einjagen. Nach erfolgreicher Schlacht haben Sie an manchen Stellen der Kampagne die Wahl zwischen mehreren Leveln: Einer beispielsweise führt nach siegreichem Ausgang zur völligen Vernichtung der Orks, während der andere die gefürchteten Gegner nur teilweise dezimiert. Die unterdurchschnittliche Präsentation des Programms begeistert aber höchstens noch eine kleine Schar von Spielern des ersten Teils. **(dk)**

Zu Beginn jeder Mission platzieren Sie Ihre braven Gefolgsleute in verschiedenen Regionen auf der Karte.

WERTUNG DEMONWORLD 2 — PC PLAYER — SPIELSPASS **45**

DAMIAN KNAUS

Vor langer, langer Zeit beklagte sich eine Handvoll Spieler über die viel zu hohe Komplexität von Demonworld. Keine Sorge, dieses »Manko« wurde beseitigt. Heraus kam ein simples Echtzeit-Strategiespiel praktisch ohne Bauoption, aber dafür mit absolut veralteter Grafik und mageren Möglichkeiten. Wenn Sie auf Nostalgie stehen, erwerben Sie lieber Warcraft 2 zum Budget-Preis. Da kommen Sie auf jeden Fall mehr auf Ihre Kosten und ersparen sich die aus drei verschiedenen Bildern bestehenden Truppenanimationen.

»Absolut veraltete Grafik«

Titel des Monats 69,99

GUNMAN CHRONICLES

SIERRA

Game it!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG



BEQUEM BESTELLEN:



Unsere Bestelladresse für Deutschland:

① Telefon: 0831 / 57 51 57, 01805 / 22 53 00
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: www.gameit.com
④ E-mail: info@gameit.com
⑤ Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau



Unsere Bestelladresse für Österreich:

Game it! AG - A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr

+++ Kein Mindestbestellwert +++

ACCESSORIES:

Liste „Zubehör" anfordern

Netzwerkbundle:

2 Karten, 5er Hub (10 Mbps)	
2 TP Kabel	**109,99**

CH Products

Flightstick Pro	124,99
F 16 Combat Stick	189,99
dto. USB	214,99
F 16 Fighter Stick	189,99
Flight Stick Pro	124,99
Flight Sim Yoke USB	269,99
Force FX Feedback	169,99
Mach 1	34,99
Pedals	139,99
Pedals Pro	209,99
Pedals Pro USB	259,99
Throttle	34,99
Throttle Pro	179,99
Virtual Pilot	169,99
Virtual Pilot Pro	179,99

Gravis

Analog Pro Joystick	19,99
Gamepad	19,99
Gamepad Destroyer Tilt	54,99
Gamepad Stinger (Laptop)	49,99
Xterminator Dual Contr. USB	99,99
Xterminator Gamepad	84,99
Gamepad Pro (auch USB)	29,99

Logitech

Wingman	29,99
Cordless MouseMan Wheel	99,99
Cordl. Wheel Maus USB+PS/2	64,99
Cordless TrackMan Wheel	129,99
Gaming Mouse	79,99
MouseMan Wheel	69,99
Wheel Mouse Optical	69,99
MouseMan Wheel Optical	89,99
Extreme Digital 3D USB+Gamep.	69,99
Interceptor	99,99
Force - FFB-Joystick USB	189,99
Gamepad USB + Gameport	44,99
Gamepad Extreme USB + Gamep.	74,99
Formula (yellow)	144,99
Rumble Pad	79,99
Thunderpad	19,99

Microsoft Sidewinder

Gamepad Pro	59,99
Dual Strike	89,99
Freestyle Pro	99,99
Plug and Play (USB)	34,99
Precision Pro Joystick	99,99
Force Feedback Pro 2.0 Joyst.	199,99
Force Feedback Joyst.2.0 USB*	179,99
Force Feedback Wheel USB	239,99
Precision 2 Mothra USB Wheel	99,99
Game Voice	89,99
Intellimouse Explorer	99,99
Intellimouse Optical	79,99
IntelliEye	79,99
Cordless Wheel Maus	59,99
Trackball Optical Shooter	64,99
Strategic Commander 2.0 USB*	179,99
Internet Keyboard	44,99
Natural Keyboard Pro	94,99

Saitek

DASH2*	89,99
Dashboard	39,99
Game Mouse 1	49,99
Game Mouse 2(Pad + Mouse)	89,99
Pad P 2000 Freestyle	69,99
Pad P750	54,99
Cyborg 3D Digital Stick(USB)	89,99
Cyborg 2000	59,99
X-36 Flightstick	189,99
R4 Racing Wheel	129,99
R4 FFB Racing Wheel	219,99

Guillemot / Thrustmaster

Ferrari Lenkrad	94,99
Ferrari FF Lenkrad	229,99
Top Gun Fox 2 Joystick	49,99
Top Gun Fox 2 Pro Joystick	89,99

Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD

Creative Labs

SB Live 1024 PCI	129,99
SB Live Platin PCI	429,99
SB 4 Point Surr. 1000	144,99
Creative 3D Blaster GTS2/32MB/AGP & Voodoo5/5500	je **649,99**
Voodoo6/6500	**a.A.**

Actionfiguren

Crash Bandicoot, Metal Gear Solid, Resident Evil, Spawn	je **24,99**
Tekken 3 je	29,99
Wing Commander je	19,99
Weitere Figuren auf Anfrage...	



Hitman* 79,99 DM



Project I.G.I.* 79,99 DM

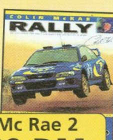


Tomb Raider Die Chronik* 84,99 DM

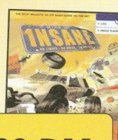
Erscheinungstermine? Verfügbarkeit? Aktuelle Spiele-News und Infos?
Immer aktuell in unserem Online-Shop...
... mit Vorbestellungs-Service! Probier's aus unter www.gameit.com !!!



Metal Gear Solid 69,99 DM



Colin Mc Rae 2 79,99 DM



Insane 74,99 DM

GEHEIMTIPP

PORTO FREI

Age of Empires Coll. 139,99 DM

Rune 74,99 DM



Severance* 74,99 DM



Siedler 4 79,99 DM



Monkey Island 4* 89,99 DM



- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 180,00 DM Warenwert
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung (Post / E-mail / Fax / Internet): 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis



BALDUR'S GATE 2

ZWEIT-TEST
DEUTSCHE VERSION

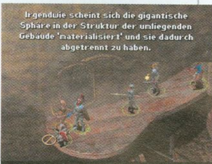
ENTWICKLER: Bioware **VERTRIEB:** Interplay **TESTVERSION:** Deutsche Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem), bis 6 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.bg2.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, Grafikkarte mit 4 MByte Video-RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/450, 64 MByte RAM, 3D-Grafikkarte mit 16 MByte Video-RAM


Dieser Baby-Stonehenge ist kein allzu kuscheliger Ort ...

Bereits vor einiger Zeit haben uns die Jungs von Interplay anlässlich eines Redaktionsbesuches etliche Sprachsamples aus der deutschen Baldur-Version vorgespielt – und dass sie sich dabei die Perlen heraussuchten, kann man ihnen auch kaum vorwerfen.

Die genauere Inspektion der Verkaufsversion (alte englische BG1-Saves können übrigens übernommen werden) offenbart dann ein immer noch sehr gutes, aber etwas differenzierteres Bild. Etliche Perlen wie zum Beispiel die Sprecher von Korgan und Minsk stehen anderen Stimmen gegenüber, die das umwerfende Niveau des Originals nicht halten können. Imoen etwa strahlt nicht die Intensität ihrer Yankee-Schwester aus, und Bösewicht Irenicus fehlt einfach dieser gruselige, klinisch tote Unterton.

Die schonende Eindeutschung von Eigennamen (Minsk statt Minsc) geht in Ordnung, und ansonsten ist die Übertragung der Unmengen von Text fast immer außergewöhnlich gut gelungen – nur selten klingt es noch etwas steifhüftig. Peinlich allerdings, dass für Charaktere, die schon im Vorgänger auftauchten, die alten Biographien wiederverwendet wurden. Das Handbuch ist komplett (wenn auch in Mini-Schrift gedruckt), und schließlich liegt sogar ein kleines Probe-Abenteuer für Pen & Paper-Rollenspieler bei – ein Bonbon, auf das diesmal die Käufer des US-Originals verzichten müssen ... **(jn)**



Eines der lohnendsten Rätsel im Slumbezirk: Wie kommt man da hinein?



JOE NETTELBECK



Alle Achtung, diese deutsche Version kann ich echt mal empfehlen. Okay, sie hält nicht in allen Punkten dem Original stand, aber verglichen mit dem Standard bei Lokalisierungen liegt sie ganz weit vorn. Und die vertauschten Biographien sollten sich mit einem Patch problemlos beheben lassen. Leute mit spitzenmäßigen Englischkenntnissen werden zwar wahrscheinlich schon deshalb die US-Fassung bevorzugen, weil die bereits seit etlichen Wochen auf dem Markt ist, aber normale Menschen dürfen ohne Neid zur einheimischen Ware greifen.

»Ganz weit vorn.«

ACHTUNG! BITTE NUR WEITERLESEN, WENN SIE KEIN PROBLEM DAMIT HABEN, DEN EINEN ODER ANDEREN SPOILER ZU ERFAHREN ...

BALDUR'S GATE 2: ERFAHRUNGSBERICHTE

SKANDAL IM MAGIER-BEZIRK

»Baldur's Gate 2« hat mir viele verblüffende, amüsante und anrührende Augenblicke beschert – noch nie, nicht mal in »Planescape: Torment«, wuchsen mir die Spiel-Charaktere so sehr ans Herz. Ich betrachte sie inzwischen tatsächlich eher als meine Freunde, auch und besonders dann, wenn sie mir mit ihren Macken und Eigenheiten manchmal gewaltig auf die Nüsse gehen. Umso erschütternder mein Erlebnis im vierten Kapitel: Ich geriet dort ein zweites Mal in die Gewalt von Jon Irenicus, und als ob das noch nicht schlimm genug gewesen wäre, eröffnete der mir ganz nebenbei, dass Yoshimo mich an ihn verraten hatte!

Welch ein Gemetzel. Und an allem ist nur Kopfgeldjäger Yoshimo schuld.

Mein Yoshimo! Der, ohne dessen tolle Fähigkeiten im Fallenstellen ich die Begegnung mit Bodhi auf dem Friedhof von Athkatla bestimmt nicht überlebt hätte! Der, dessen lakonische Zurückhaltung ich ebenso schätzen gelernt hatte wie seine manchmal spitzzüngigen Bemerkungen! Yoshimo ein Verräter, von der ersten Minute an! Wow! Das war ein Hammer, der musste erst mal verdaut werden ... **(jn)**


Yoshimo ist ein Söldner. Das sagt genug.

TOR AUS DER ANDEREN EBENE

Neben den mehrmaligen Versuchen von Jan Jansen, Minsc seinen Hamster Boo abzuluchsen, hat mich auch die Rettung von Haer'Dalis schwer beeindruckt. Der gute Haer hat mehr Dreck am Stecken als Haare auf dem Kopf. Das Schlitzohr hatte versucht, einem mächtigen Magier einen Edelstein zu stibitzen, und wir mussten dem Zauberer mächtig gut zureden, damit er Haer wieder aus seinem Bann entlässt. Und kaum war er mit seiner Schauspieltruppe wieder glücklich vereint, erschienen Kopfgeldjäger aus einer anderen Dimension, da die ganze Bande wegen ihrer unmoralischen Bühnenaufführungen gesucht wurde. Raten Sie mal, aus welcher Dimension? Sigil, die Stadt aus »Planescape: Torment«! Es war ein hartes Stück Arbeit, Haer und seine Truppe aus dem Dimensionsgefängnis zwischen den Ebenen zu befreien. **(uh)**

Das interplanetare Gefängnis in der Nähe von Sigil ist nicht leicht zu knacken.



Haer'Dalis ist nebenbei auch ein erfolgreicher Casanova.

Game it!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

Unser **komplettes Angebot** für PC CD-ROM, PlayStation, N64, Merchandising, DVD und Dreamcast, mit **Online-Bestellmöglichkeit** finden Sie im Internet unter
www.gameit.com

SOFTWARE-HIGHLIGHTS DEZEMBER 2000
ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

Stand der Preise: 31.10.2000
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten!



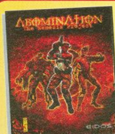
Might&Magic 7 dt+engl.
KD **14,99 DM**

Day of the Destroyer ist der 8. Teil der Might &Magic Serie und entführt Sie dieses Mal auf einen Kontinent mit dem Namen Jadame. Übernatürliche Kreaturen versuchen die Welt aus ihren Angeln zu heben, haben aber natürlichnicht mit Ihnen gerechnet.



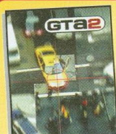
Total Annihilation: Kingdoms
KD **9,99 DM**

Steuere einen Herrscher der vier einzigartigen Rassen, jede mit Ihren eigenen Kampf-Strategien. Befehle über Armeen von Skelett-Bogenschützen, untoten Fußsoldaten, mächtigen Magiern und Drachenreitern. Erobere 3D-Welten aus Wäldern, Wiesen Sümpfen und Gebirgen. Belagere Burgen und Städte.



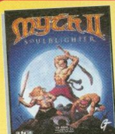
Abomination
KD **9,99 DM**

Noch während sich die Seuche ausbreitet, predigen Gläubige das Ende der Welt. Sie nennen sich selbst die "Faithfull" und handeln im Namen der BRUT. Die Brut bietet den Gläubigen Absolution: "Empfangt den wahren Glauben oder das ewige Fegefeuer!" Bereiten Sie diesem Zauber ein Ende. Erobern Sie mit Ihrem Trupp von Elitesoldaten die Schaltzentrale der wahnsinnigen Kultanhänger, bevor sich das Virus um die Welt verbreitet.



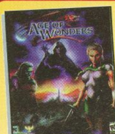
GTA 2
KD **14,99 DM**

Grand Theft Auto ist wieder da. Sieben rücksichtslose Gangs kämpfen brutal um die Vorherrschaft. Zeig´ was du drauf hast und pass´ gut auf dich auf. Respekt bekommt man nicht geschenkt, man muss ihn sich verdienen. Herausforderndes Gang System: Verdien' Dir Respekt und schnapp dir die besten Jobs oder spiel' die Gangs in ihrem Bandenkrieg geschickt gegeneinander aus. Absolute Freiheit: bestimme selbst, wie Du Dich an die Spitze kämpfst.



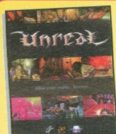
Myth 2-Soulblighter
KD **9,99 DM**

Im Nachfolger zum fantasylastigen 3D Strategiepionier haben Sie es wieder mit einer Mischung aus 3D Action und Echtzeitstrategie zu tun.Eine umfangreiche Multiplayeroption gehört zu den neuen Features. Spezielle entschärfte deutsche Fasung. Entwickelt von Bungee, die besonders auf dem Macintosh durch Marathon bereits auffielen.



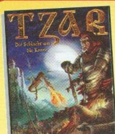
Age of Wonders
KD **9,99 DM**

Die Geschichte beginnt in den Frühzeiten der Erde. Die alten Völker leben in einem zerbrechlichen Frieden. Doch als die Menschen in diesem Utopia eindringen, brechen blutige Zeiten der Gewalt an. Bei seinen Bemühungen, Macht an sich zu reißen, zerstört dieses neue Volk das Herrschergeschlecht der Elfen. Aus den Trümmern erheben sich zwei Gruppen: der rachsüchtige Kult der Stürme und die friedliebenden Erhalter.



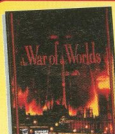
Unreal
KD **9,99 DM**

Gestrandet auf einem fremden Planeten. Sieh dich um. Kristallklares Wasser schimmert in der Sonne. Schatten verändern sich. Am Horizont erkennst Du fremdartige Bauwerke. Die Nacht bricht herein. Wege schimmern in der Dunkelheit. Gottlose Tempel erwarten Dich. Du hast Angst. Du bist in einer re-
alen Welt... aber es ist keine, die Du jemals zuvor gesehen hast....



TZAR
KD **9,99 DM**

25 anspruchsvolle Missionen, einzelne Missionen oder komplette Kampagnen. Faszinierende Welt voller Mystik mit Magiern, Drachen uvm. Herausforderung Gameplay in wunderschöner Umgebung. Truppen werden durch Kampferfahrung immer schlagkräftiger. Wechsel zwischen Tag und Nacht. Bis zu 8 Spielern gleichzeitig im LAN oder Internet.



War of the Worlds
KD **5,99 DM**

Vor 100 Jahren schockierte der Science-Fiction-Autor H. G. Wells die Öffentlichkeit mit dem Roman War of the Worlds. 1978 inszenierte Jeff Wayne das gleichnamige Musical, dessen Musik auch in GTIs Echtzeit-Titel Krieg der Welten für wohlige Schauer sorgt.



Metal Fatigue
KD **9,99 DM**

3 Brüder, die durch einen tragischen Konflikt getrennt wurden. Aufgeteilt zwischen 3 CorpoNations die mit gewaltigen Waffen den Combots einen Krieg um die Hedoth Technologie führen. Diese Technologie würde für die Combots einen ungeheuren Vorsprung an Macht bedeuten. Wählen Sie aus den Tausenden Teilkombinationen und rüsten Sie Ihre Combots individuell aus, um eine einzigartige und formidable Armee zu bilden.



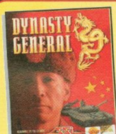
Unreal Tournament
KD **24,99 DM**

UNREAL ist seit dem Erscheinen im Mai 1998 eines der meistverkauften Action-Spiele geworden. UNREAL Tournament ist mehr als ein würdiger Nachfolger, der den Spieler mit noch intelligenteren Feinden und spektakulären Waffen kontrolliert. Ein leicht spielbares, intuitives Interface macht es auch Einsteigern leicht, den Kampf gegen die UNREAL-Bots einzeln oder im Team mit den Bots aufzunehmen. Das bedeutet Multiplayer-Spaß auch ohne Online-Kosten.



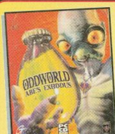
Elsa 3D Revelator
KD **59,99 DM**

Die neue 3D-Brille ELSA 3D REVELATOR mit LCD-Shutter-Technologie entlockt Spielen und anderen 3D-Anwendungen eine bisher unerreichte räumliche Darstellung. Mit dieser aktiven 3D-Brille mit zum Patent angemeldeter, neuester Ansteuerungstechnik und einer ELSA-Grafikkarte wird aus fast jedem Computerspiel ein unvergleichliches, faszinierendes Erlebnis. Das Bild er-scheint auf dem herkömmlichen PC-Monitor in beeindruckender dreidimensionaler Tiefe.



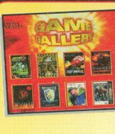
Dynasty General
KD **9,99 DM**

Wir befinden uns im Jahre 2005: Taiwan hat gerade seine Unabhängigkeit von China erklärt. China reagiert mit der Schnelligkeit und Kraft eines Drachen - nimmt sich aber mehr als nur Taiwan. Als auch die Grenzen Rußlands fallen, beginnt ein weltweiter Krieg, der 19 Nationen und das modernste Waffenarsenal, daß man sich nur vorstellen kann, einschließt ...



Oddworld: Abe´s Exoddus
KD **9,99 DM**

Willkommen beim köstlichsten Spiel-Spektakel der Oddworld! Jetzt beginnt Abe´s neueste und größte Prüfung, ODDWORLD: ABE´S EXODDUS! In klassischer Oddworld-Tradition bietet "Abe´s Exoddus" noch mehr intuitive Kommunikation und unternehmerische Fiesheiten wie sein Vorgänger "Abe´s Odyssee".



Game Gallery Coll. 1
KD **9,99 DM**

Beinhaltet:Anstoss2, Constructor, Test Drive4, Deadlock2, GrandPrix Championship 1998, Forsake2, Heros of M&M 2, Jack Nicklaus 5, Judge Dread, F/A-18, Rent A Hero, Superbike, Turok, Uprising, Vermeer- die Kunst zu erben; 15 dt. Vollversionen, 17x ausgezeichnet worden
Volume 1

Bequem bestellen:

in Deutschland:
- Per Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau
- per Internet: http://www.gameit.com
- per Telefax: 0831-5751555
- per E-mail: bestellung@gameit.com
- per Telefon: 0831-575157

in Österreich:
- per Post: Game it! AG - A-6691 Jungholz
- per Telefon: 05676-8372
- per E-mail: bestellung@gameit.com
- per Internet: http://www.gameit.com
- Preise x 7,5 = ÖSch

Versand nach Österreich erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Versandkosten in gleicher Höhe wir für Deutschland.

Kein Mindestbestellwert!
Versandkostenfreie Lieferung bei Warenwert über 180,00 DM!

Versandkosten:
- bei schriftlicher Bestellung (Post / Vorkasse / Fax / E-mail / Internet): 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post

Rufen Sie uns an...
0831-575157

MO - FR: 8:00 - 20:00 Uhr
SA: 9:00 - 16:00 Uhr

Game it!-Hotlines:
Konsolen-Spiele: 0190 / 873 268 24
PC-Spiele: 0190 / 873 268 25
Computer: 0190 / 882 419 33
Internet: 0190 / 882 418 84
täglich von 8–24 Uhr * 3,63 DM / Min.

Strategiespiel für Profis

GUNLOK

ENTWICKLER: Rebellion **VERTRIEB:** Interplay **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.gunlok.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 32 MByte-3D-Karte



Gefährlich: In den höheren Levels setzen die gegnerischen Roboter tödliche Feuerkraft ein.

In »Gunlok«, Rebellions Variante des »Commandos«-Spielprinzips, schlägt sich im 22. Jahrhundert ein kleiner Haufen Rebellen durch roboterverseuchtes Feindesland.



Die hydralischen Vier.

FAKTEN

- 15 Level
- 5 unterschiedliche Einheiten
- Cooperative-Modus für mehrere Spieler

Die Menschheit ist schon selten dämlich. Nicht nur lernt sie nicht aus ihrer Geschichte, auch die Weisheiten populärer Science-Fiction-Literatur werden von ihr einfach ignoriert.

Am Ende des 21. Jahrhunderts kommt es deshalb, wie es kommen muss: Nachdem man lästige Unannehmlichkeiten wie die Regierung und die Verwaltung kurzerhand Computern anvertraut hat, laufen diese Amok. Sie bekriegen sich gegenseitig und vernichten dabei einen Großteil der menschlichen Rasse. Gerade als letztere nach der Entdeckung einer neuartigen Technologie zum Gegenschlag ausholt, begraben die Maschinen plötzlich ihren Zwist und entledigen sich ihrer organischen Schöpfer ein für alle mal.



Jeder Gegner besitzt ein Sichtfeld – Gunlok allerdings verbirgt sich unsichtbar in einem Schrotthaufen.



So hatten sich das die Blechköpfe wenigstens gedacht. Doch ähnlich wie Ungeziefer kann man uns Menschen einfach nie ganz ausrotten. Und deshalb werkeln ein paar Überlebende im Untergrund fleißig weiter an ihrer Geheimwaffe und rüsten schließlich den Einzelkämpfer Gunlok mit den Früchten ihrer Mühen aus.

Im Verein mit Ihrem aus Ersatzteilen gebastelten Robot-Kumpel Elint nehmen Sie als »Gunlok« den Kampf gegen die Unterdrücker auf. Dabei steuern Sie das ungleiche Paar in Echtzeit-Strategie-Manier aus einer frei dreh- und zoombaren 3D-Vogelperspektive durch 15 Endzeit-Level. Während Gunlok mit den meisten Waffen prächtig umzugehen versteht, springt Elint immer dann ein, wenn technisches Geschick mehr gefragt ist als eine gezielte Lasersalve. Im weiteren Spielverlauf gesellen sich noch drei weitere Gefährten zu Ihrer Truppe, jeder mit seinen speziellen Fähigkeiten und Schwachstellen: Hark ist ein flinker Späher, Frend ein tumber Koloss und Maskelyn ein mysteriöser Unbekannter mit streng geheimen Spezifikationen.

Dank einer Pause-Funktion (wie in »Baldur's Gate«) lassen sich die Aktionen des ganzen Quintetts präzise koordinieren.

Der Gewinn einer dritten Dimension im Level-Aufbau stiftet leider eine gewisse Unübersichtlichkeit, zumal eine eigentliche Karte sowohl im Briefing wie auch im Spiel selbst fehlt. Die Rätsel selbst sind den Entwicklern durchwegs interessant und knifflig geglückt, auch die Steuerung gelang größtenteils intuitiv.

Die 3D-Grafik von Gunlok glänzt zwar mit detaillierten Einheiten, Echtzeit-Schatten und Effekt-Spektakeln, doch die tristen Endzeit-Level selbst leiden unter akuter Detailarmut. Und so wirkt die Spielwelt tot und steril, da sie dem Spieler abgesehen von feindlichen Robotern, Schaltern und Schrotthaufen kaum Interaktionsmöglichkeiten oder sonstige Abwechslung bietet. Insgesamt erzeugt Gunlok dadurch zu wenig Motivation, um sich tatsächlich bis zum Schluss durchzukämpfen. **(luc)**

LUC MARTIN

Alles in allem ist Rebellion mit Gunlok gewiss kein Commandos-Killer gelungen. Wäre die Story ein bisschen appetitlicher präsentiert worden, die Charaktere etwas ausformulierter, die Ladezeiten ein wenig kürzer, das Spielgeschehen flüssiger und die Level interaktiver, könnte man sich mit dem Vorbild messen. So aber ist Gunlok etwas zu schwerfällig, um mich längerfristig zum Durchspielen der schwierigen Level animieren zu können. Ob es Ihnen anders ergehen wird? Testen Sie es mit der Demo auf unserer Heft-CD.

»Gewiss kein Commandos-Killer.«

WERTUNG GUNLOK

▲ **PRO**
- TAKTISCHE TIEFE
- UPGRADE-IMPLANTATE IN 3D

▼ **CONTRA**
- STERILE LEVEL
- KEINE ÜBERSICHTSKARTE
- SCHWERFÄLLIGES GAMEPLAY

GRAFIK:	70
SOUND:	50
EINSTIEG:	50
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS 70

Rennspiel für Einsteiger

SUPER TAXI DRIVER

ENTWICKLER: King Cab **VERTRIEB:** Hemming **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.hemming.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 16 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/300, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte


Der Kerl im roten Pullover kann sich nicht entscheiden. Soll er einsteigen oder vor dem Taxi fliehen?

Für die Dreamcast-Konsole gibt es seit etwa einem halben Jahr das tolle Spiel »Crazy Taxi«. Das ist gut.

Und irgendwo in Italien sitzt ein Programmierteam, das vermutlich arbeitslos war, sich gerade noch eine Dreamcast leisten konnte, einige Wochen lang Crazy Taxi spielte und nun eine Art Plagiat herausbringt. Das ist schlecht. Von vorne bis hinten. Und man kann den deutschen Vertrieb Hemming nur bedauern, denn dieser Titel hat nun wirklich überhaupt nichts zu bieten. Sporadischer Straßenverkehr, eine funktionierende Tastatursteuerung und monotone Fahrstuhlmusik sind noch die größten Vorteile eines Spiels, dem man sein 20-Lire-Budget an allen Ecken und Enden ansieht. **(uh)**

WERTUNG SUPER TAXI DRIVER – PC PLAYER – SPIELSPASS **20**

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

DT RACING: SPRINT CARS

ENTWICKLER: Ratbag **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 10 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.ratbaggames.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 166, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte


Harte Männer brauchen keine Waschanlage mit Schleudergang.

Dreckschleudern haben es in den USA zu einer eigenen Rennserie gebracht.

800-PS-Vehikel schlittern bei der »World of Outlaws« durch Rundkurse, die mit so viel guter Heimaterde beladen sind, dass man auch Kartoffeln darauf pflanzen könnte. »Dirt Track Racing: Sprint Cars« ist bereits die zweite Simulation dieser Schmutzklasse. Karriere-Modus, Fahrzeug-Tuning und Online-Rennen verheißen unerwarteten Tiefgang.

Alle 20 Kurse sind allerdings kurze Ovale und die Steuerung ist für Einsteiger vermutlich das reinste Schleudertrauma. Sie können die Ausbrech-Giftigkeit der Fahrzeuge regulieren, aber es bleibt etwas für den anspruchsvollen Simulationsfreak, dem deftiges Gegenlenken nur ein entspanntes Lächeln ins Gesicht treibt. **(hl)**

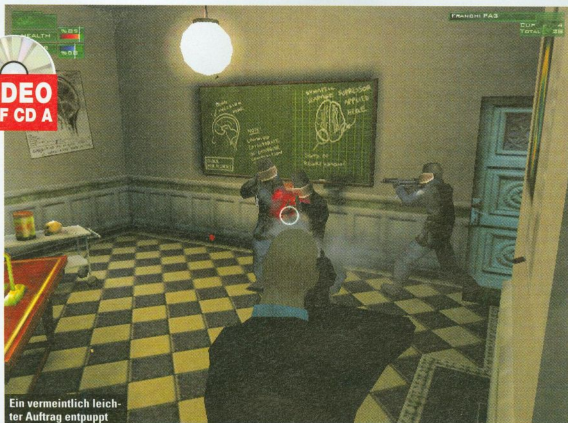
WERTUNG DT RACING: SPRINT CARS – PC PLAYER – SPIELSPASS **59**

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

HITMAN: CODENAME 47

ENTWICKLER: Io Interactive **VERTRIEB:** Eidos Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Englisch (Deutsche Untertitel in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.ioi.dk oder www.hitman.dk oder www.eidos.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 8 MByte 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 32 MByte 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/800, 256 MByte RAM, 64 MByte 3D-Karte

Selbst srupellose Auftragskiller brauchen für die Kunst des Mordens Zeit. Und zwar mehr, als so mancher Budgetplan dafür vorsieht.



VIDEO AUF CD A

Ein vermeintlich leichter Auftrag entpuppt sich als heimtückische Falle. Der Hitman muss diesmal selber um sein Leben kämpfen. (alle Bilder 800x600)

Wenn die jungen, dynamischen Dänen der Firma Io ein Spiel entwickeln, muss nicht unbedingt auch ein junger, strahlender Held dabei herauskommen. Im Gegenteil. Tatsächlich weiß der »Hitman« noch nicht einmal, wie alt er ist.

Denn ein Gedächtnis hat er nicht. Nur einen Beruf: Im Auftrag seiner Söldner-Agentur fördert er möglichst unauffällig das Gewerbe der Bestattungsunternehmer.

Am Anfang war die Pritsche

Sie erwachen als Hitman in einem kahlen Raum. Sie liegen auf einer Pritsche, auf der Sie nach bleischwerem Schlaf die Augen öffnen. Eine Stimme bittet Sie darum, aufzustehen und sich anzuziehen. Und das Tutorial beginnt.

Für Computerspieler ist es nichts ungewöhnliches, mit fehlerhaftem Erinnerungsvermögen durch die Welt zu spazieren. Aber auch die härtesten Burschen werden von dem Sarkasmus und der ekelhaft-jovialen Art des Instrukteurs beeindruckt sein, welcher den Hitman in all den wichtigen Dingen unterweist, die ein Killer so benötigt: Türen öffnen, gehen, schleichen, auf Leitern herumklettern und natürlich der Umgang mit Waffen. Sie haben darin außergewöhnliches Talent und dürfen es auch sofort unter Beweis stellen. Das diabolische Spektrum reicht von Messern und Drahtschlingen über einfache Handfeuerwaffen und Maschinenpistolen bis hin zu einem Scharfschützengewehr. Bei diesem wechselt die Ansicht zur Ich-Perspektive, Sie blicken durchs Zielfernrohr. Ansonsten steuern Sie die Spielfigur von schräg hinten, es sind nur so gerade eben Ihr Glatzkopf und Ihre Schultern im Bild, das

»Leon, der Profi, diesmal mit Glatze.«



Ein friedliches Fischrestaurant in Hongkong: Keiner seiner Gäste wird es wieder lebend verlassen.

Sichtfeld wird kaum eingeschränkt. Die Bewegungsmöglichkeiten sind nicht übermäßig groß. Sie können weder springen noch sich ducken, in anderen Spielen sind dies völlig übliche Manöver. Ansonsten bewegen Sie Ihr unterkühltes Alter Ego per Tastatur und Maus, wie bei einem Shooter.

Dann kam die Einsatzbesprechung

Die Aufträge, die auf den Hitman warten, sind immer schwierig und erfordern den ganzen Killer. Es beginnt mit der Einsatzbesprechung, in der Ihnen unter anderem ein Videofilm des Opfers vorgeführt wird, auf dass Sie nicht den Falschen umnieten. Darin ähnelt der Hitman Garrett, dem Helden aus »Dark Project - Der Meisterdieb«: Je weniger Leibwächter er um die Ecke bringt, desto besser. Zumindest meistens. Sollte er sich gar an harmlosen Passanten vergreifen, wird eine Strafgebühr fällig, die von seinem Lohn abgezogen wird.

Zu Beginn wählen Sie Ihre Waffen, die das weitere Vorgehen beeinflussen. Mit einem Scharfschützengewehr schlagen Sie aus großer Entfernung zu, mit einer schallgedämpften Beretta müssen Sie Ihrem Opfer dichter auf die Pelle rücken. Bis zu sechs Pistolen oder zwei Maschinenpistolen können Sie mit sich herumtragen und immer noch als friedlicher Bürger durchgehen. Nur ein Gewehr lässt sich beim besten Willen nicht unter dem Jackett verbergen. Unauffällige Aufträge und große Wummen

FAKTEN

- 1 gnadenloser Killer
- 12 Aufträge (+ Tutorial)
- circa 15 Waffen
- Neue Grafik-Engine
- Mehrere Lösungsmöglichkeiten
- Etliche Bugs
- Keine Schwierigkeitsgrade
- 3D-Karte Pflicht

SO SPIELT SICH HITMAN

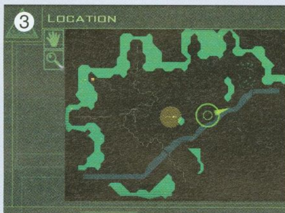
Die Missionen spielen sich sehr anregend, da sie inhaltlich zusammenhängen. In den Missionen fünf bis sieben kämpfen Sie im kolumbianischen Regenwald gegen den Drogenbaron Pablo Ochoa, wir haben sie hier zusammenfassend dargestellt.



Vor jeder Mission müssen Sie Ihre Ausrüstung zusammenstellen. Diesmal ist es besonders wichtig, denn sind Sie erst in Kolumbien, erhalten Sie keinen Nachschub mehr. Die sonst so beliebte Uzi ist keine gute Wahl, da die Drogenhändler sie nicht benutzen. (Munitionsprobleme!)



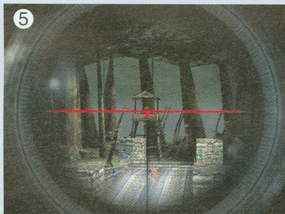
In einem abgestürzten Flugzeug befindet sich ein Götze, der von den Eingeborenen des U'wa-Stammes verehrt wird. Ihr erstes Ziel ist es daher, die Maschine zu finden. Hinter jedem Baum kann aber auch einer von Ochoas Soldaten lauern.



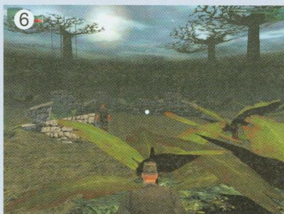
Der Dschungel ist groß. Zum Glück haben Sie eine Karte dabei. Ganz im Nordosten hat der U'wa-Stamm seine Hütten aufgeschlagen. Der grüne Punkt markiert Ihre Position, der braune Fleck in der Mitte beschreibt die ungefähre Absturzstelle des Flugzeugs.



Glückliche Kinderaugen: Dank des Götzen ist eine Bekanntschaft schnell gemacht. Aber trotz vieler Verneigungen ist die Freundschaft des Stammes erst zu bekommen, wenn Sie den Bruder des Häuptlings befreien, der von Ochoas Leuten gefangen wurde.



Da, auf einer Brücke über einem reißenden Fluss, hockt die Geisel. Mit einem Scharfschützengewehr knipsen Sie die Wachsoldaten in aller Ruhe aus. Nachdem Sie Bruderherz noch bis ins Dorf begleitet haben, zeigt Ihnen der Häuptling den Weg ins Lager der Drogenhändler.



Vor Soldaten kann man sich unter Farnen verstecken. Die sind übrigens keine Bitmaps, sondern echte 3D-Objekte. Um unbeschadet an einem Leoparden vorbeizukommen, sollten Sie noch ein leckeres Wildschwein schießen. Leoparden mögen so was.



Als Soldat verkleidet, können Sie ungehindert das Lager betreten und dort eine Mini-Gun erbeuten, ein Supermaschinengewehr. Damit bahnen Sie sich einen Weg zu Ochoa. Der gilt zwar als »Mann mit den neun Leben«, die nutzen ihm gegen 6000 Kugeln aber auch nicht viel.



Vergessen Sie nicht, danach noch das Drogenlabor in die Luft zu sprengen. Mit dem händlereigenen Sportflugzeug ist die Abreise kein Problem, als vielseitig begabter Agent kann der Hitmann natürlich auch fliegen. Good Bye, Kolumbien.

Hitman: Codename 47

KILLER KURIOS

DRAHT ZUM JENSEITS



Unauffälligkeit gehört zum Geschäft. Und eine dünne Drahtschlinge ist manchmal besser als zehn Maschinengewehre.

DER ELEGANTE HENKER



Der Hitman hat keinerlei Hemmungen, in die Kleider seiner Opfer zu schlüpfen. Oft erfüllen sich seine Aufträge so leichter.

ARGUSAUGEN



Sie können sich vor jeder Mission ein Fernglas kaufen. Selbst weit entfernte Opfer werden dank über 20-facher, stufenlos einstellbarer Vergrößerung deutlich sichtbar.



Lee Hong, der Anführer einer Triade, soll dran glauben. In einem Bordell finden Sie nicht nur Zerstreuung, sondern auch eine Verbündete, die Prostituierte Lei Ling.



Befreien Sie Lei Ling aus dem Bordell, gibt sie Ihnen nicht nur einen wichtigen Tipp, sondern auch ein Küßchen.

schließen sich daher meist aus, eine Ausnahme ist nur das Scharfschützengewehr, dass sich zerlegen und in einem Koffer verstauen lässt. Wenn er dazu noch ein lustiges Liedchen pfeifen könnte, sähe der Hitman damit aus wie ein Versicherungsvertreter. Wie ein reichlich bulliger Vertreter allerdings.

Spiel mir das Lied vom Spielgeschehen

Die Programmierer haben erfreulicherweise auf abwechslungsreiches Spieldesign geachtet. Zu Beginn lösen Sie einen Bandenkrieg in der Hongkonger Unterwelt aus, wechseln danach in den kolumbianischen Dschungel, retten ein österreichisches Hotel vor einem Bombenanschlag und sind überhaupt in der ganzen Welt aktiv. Meist bewegen Sie sich durch belebte Straßen, in denen sich Volk herumtreibt, versuchen Sie daher, den Hitman pfeifen zu lassen, sprich, sich unauffällig zu geben und Ihre Wumme nur dann herauszuholen, wenn es nötig ist. Sehr wichtig ist die Fähigkeit, sich umzuziehen. Schon im zweiten Auftrag kommt Ihnen dies zugute, um eine Autobombe zu platzieren: Sie erledigen den Chauffeur, lassen die Leiche in einem Gullyschacht verschwinden, schlüpfen in seinen Anzug und können die Bombe nun lockerleicht unter dem Beifahrersitz anbringen. Nur ein Rätsel bleibt ungeklärt: Wie gelingt es dem massigen Berufskiller, in die Uniform des schmächtigen Fahrers zu schlüpfen?

Abschlusskritik

Fast alle für Hitman typischen Elemente hat man so oder ähnlich schon in anderen Spielen, vor allem in »Dark Project« oder »Deus Ex« gesehen. Da Sie die Figur nicht in der Ich-, sondern in der Lara-Perspektive steuern, wirkt es dennoch frisch. Sehr interessant ist auch die Kompromisslosigkeit des Täters. Hier wird keine Verkitschung betrieben oder versucht, die Taten des Hitman zu entschuldigen: Er schlägt kalt und emotionslos zu. Dass er sich dabei auf Kriminelle beschränkt, dürfte die Indizierungsgefahr kaum mindern. Die Hintergrundgeschichte wirkt gerade durch diese zynische Atmosphäre hervorragend, es würde Ihnen aber nur den Spaß verderben, nun genauer darauf einzugehen.

Viele kleine Schwächen verhindern aber eine höhere Wertung, das Programm wirkt noch unfertig. Beispiele gefällig? Innerhalb einer Mission lässt sich nicht speichern, der hohe Schwierigkeitsgrad führt garantiert zu hohem Frust. Die Intelligenz der computergesteuerten Gegner ist manchmal beängstigend winzig: Wenn ich den Wächter direkt neben meinem eigentlichen Opfer erschieße, rührt sich dieses nicht vom Fleck und bleibt in aller Seelenruhe sitzen. Urplötzlich erschallen Stimmen von Passanten, die um Gnade flehen, obwohl weit und breit niemand zu sehen ist. Oder das Missions-Design ist ganz allgemein noch fehlerhaft: Wenn mich die Prostituierte Lei Ling zum Dach führt und dabei eine Tür öffnet, werde ich von der Wache erschossen, selbst wenn ich mich vorher verkleidet habe. Oder Wachsoldaten stürmen aus ihrem Turm, können aber die Leiter nicht hinuntersteigen und fallen deshalb wie Steine unbeschadet fünf Meter nach unten, was extrem albern aussieht. Und vieles mehr, beachten Sie hierzu auch unseren Testplayer auf der Heft-CD. Es handelt sich durchweg um Macken, die für sich genommen nicht wesentlich sind, in Ihrer Häufung aber sehr ärgern. Wie atmosphärisch hätte der Hitman werden können, wenn man sich nur die Zeit genommen hätte, all die kleinen Mankos auszubügeln. Da bleibt nur die Hoffnung auf einen bald nachgeschobenen Patch. **(uh)**



UDO HOFFMANN

Wenn ich der Hitman wäre, würde ich als allererstes nach England gehen und den Eidos-Verantwortlichen einen Besuch abstatten. Wie konnte man dort nur darauf bestehen, dieses engagierte Projekt schon jetzt zu veröffentlichen, obwohl es doch ganz offensichtlich noch nicht ausgereift ist? Wer sich die Mühe macht, extra für sein Produkt eine eigene Grafik-Engine zu entwickeln, hat eine bessere Behandlung verdient. Noch dazu, wenn diese Engine Landschaftsgrafik besser und lebendiger darstellt als alle anderen. Mit Warren Spector, John Romero und Ion Storm hätte man sich so etwas nicht erlaubt.

»Lebendige Grafik.«

Trotzdem macht mir Hitman wesentlich mehr Freude als die meisten anderen Programme in dieser Ausgabe - endlich mal ein Charakter, mit dem ich mich uneingeschränkt identifizieren kann.

WERTUNG HITMAN: CODENAME 47

▲ PRO
- GUTE GESCHICHTE
- TOLLE GRAFIK
- FEINE SOUNDEFFEKTE

▼ CONTRA
- VIELE KLEINE MANKOS
- SCHWACHE COMPUTER-INTELLIGENZ

GRAFIK:	80
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	-

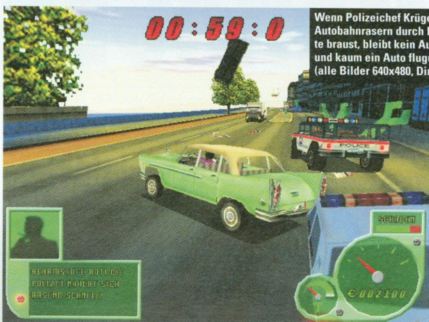
PC PLAYER SPIELSPASS **76**

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

AUTOBAHNRASER 3

ENTWICKLER: Davilex **VERTRIEB:** Koch Media **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.davilex.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/400, 32 MByte RAM, 3D-Karte

Eine nervenzerfetzende Frage bedrängte unsere Redaktion schon seit Monaten: Kann der dritte Teil das Niveau der Serie noch weiter steigern?



Wenn Polizeichef Krüger mit den Autobahnrasern durch Innenstädte braust, bleibt kein Auge trocken und kaum ein Auto flugunfähig. (alle Bilder 640x480, Direct3D)

Mal im Scherz: »Need for Speed« und »Grand Prix 3«, was ist das schon? Ist nicht der »Autobahnraser« das einzig wahre Rennspiel? Und der Liebling aller GTI-Fahrer?

Schon wahr. Aber unsereins als bescheidener Computerspieler, der gar keinen GTI hat, wird von den Autobahnrasern nach wie vor die Finger lassen.



Am Hamburger Hafen werden mit Freuden Polizeiautos demontiert. (in der Mitte rechts)

Jenseits der Erfolge

Die Entwickler von Davilex träumten insgeheim davon, allmählich mit den Großen der Zunft mitzuhalten. Um Ihre Träume zu verwirklichen, ließen sie sich das neue Programm einiges kosten. So ist diesmal Kommissar Krüger mit dabei, der Held der Autobahnpolizei. Damit dieser Superbulle bedrohlich genug wirkt, wurde als sein Sprecher die deutsche Synchronstimme von Clint Eastwood verpflichtet. Krüger kurvt Ihnen gelegentlich in seinem gewaltigen Polizeijeep hinterher und versucht, Sie zu Schrott zu fahren. Ab und zu lässt er Drohungen fallen wie »Drive my day« oder »Schau in den Rückspiegel – siehst Du mich?« Nur, zu dumm: Sie haben gar keinen Rückspiegel.

Aber das ist typisch, denn um mit den guten Rennspielen mithalten zu können, fehlt eben noch viel. Und auch die anderen Designer verbessern ihre Spiele schließlich ständig weiter. Um einige Kritikpunkte zu nennen: neun Strecken sind zu wenig. Nach wenigen Stunden hat man, wenn man halbwegs geschickt ist, alle gesehen und keinen Grund mehr, das Spiel noch einmal anzurühren. Die Kollisionsabfrage ist peinlich ungenau. Eigentlich war der Bordstein noch einen Meter weg oder war die Luft an dieser Stelle nur besonders dick? Diese lachhafte Abfrage wirkt sich immer wieder ungut aus; so ist es zum Beispiel reine Glückssache, eine schmale Rampe hochzufahren: Einmal gelingt dies problemlos, ein anderes Mal bleibt man an unsichtbaren Balken hängen. Die Autos haben einen zu geringen Lenkeinschlag; oft kann man in einer bedrohlichen Situation kaum reagieren, da die Fahrzeuge ungefähr so schnell ausweichen wie unser beliebter Minister Scharping seine Reden hält. Zwar sind auf den Strecken nun Geld und fünf verschiedene Boni verteilt, die den Wagen beschleunigen, reparieren oder kurzfristig unverwundbar machen, aber derartigen Schabernack gibt es woanders schon seit vielen Jahren und macht den Spreu nicht zum Weizen. **(uh)**

»Autorennen light.«

UDO HOFFMANN



Im Grunde genommen kann es Davilex völlig egal sein, was ich hier zum Besten gebe. Ihre Käufer hat die Firma sicher: all die Leute, die nur gelegentlich oder fast nie Computerspiele kaufen. Denen wird der Raser gefallen, selbst wenn es kaum noch über Autobahnen geht. Und vermutlich wird auch ein zukünftiger Teil 4 und 5 noch sehr erfolgreich sein, selbst wenn »Need for Speed« oder »Colin McRae Rally« viel besser sind.

Auf den abgezockten Rennfahrer werden die Holländer aber garantiert verzichten müssen. Der kann schon noch beurteilen, dass das Spiel immer noch mäßig programmiert, keine Augenweide und außerdem viel zu kurz ist.

»Erfolg garantiert.«

WERTUNG AUTOBAHNRASER 3

▲ PRO
- ORIGINELLE KURSE
- IN ECHTEN STÄDTEN

▼ CONTRA
- FAHRZEUGE ZU TRÄGE
- BLITZARTIG DURCHGESPIELT

GRAFIK:	60
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	50
STEUERUNG:	50
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS 57

CABRIO-DESIGN



Neu ist das rudimentäre Schadensmodell. Die Wagen verlieren nach Unfällen immer mehr Einzelteile, bis sie nur noch aus Motor und Fahrwerk bestehen.

FAKTEN

- 2 Spiel-Modi (Tour, Quick Race)
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 4 Tuningmöglichkeiten
- 9 Rennstrecken (nur eine Autobahn)
- 8 Fahrzeuge

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

KICKER FUSSBALL MANAGER 2

ENTWICKLER: heart-line **VERTRIEB:** phenomedia **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** 4 (an einem PC, Netzwerk) **INTERNET:** www.heart-line.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/400, 64 MByte RAM

Neue Versionen des »Kicker Fussball Manager« erscheinen fast so häufig wie frisch gebackene Trainer auf der Bank von Zweitligaklubs.



Heart-line wollte unbedingt alle relevanten Aufstellungsoptionen auf einen Screen stopfen. Erst mit der Zeit gewöhnt man sich an die Darstellung.

FAKTEN

- 16 Ligen (davon 8 aus Deutschland)
- Matchdarstellung in 2D (»Iso«-Perspektive)
- Viele Buttons in wenigen Menüs
- In großen Teilen gegenüber dem Vorgänger unverändert

Binnen 20 Monaten legt heart-line (zwischenzeitlich von den »Moorhuhn«-Machern phenomedia aufgekauft) bereits den zweiten Nachfolger ihres »Kurt« nach, der diesmal auf den Namen »Kicker Fussball Manager 2« – oder einfach nur »KFM2« – hört.

Wer glaubt, es hätte sich in der kurzen Zeit wenig getan, hat im Prinzip recht. Der Spielstart verläuft wie bei den beiden Vorgängern: Sie dürfen sich ein Team aus insgesamt 16 Ligen aussuchen und dessen finanzielle Situation, relative Platzierung sowie den Schwierigkeitsgrad in jeweils drei Stufen festlegen.

Von Reglern und Schaltern

Danach erblicken Sie das Aufstellungsmenü. So viele Regler auf einem einzigen Screen haben Sie wahrscheinlich noch nie gesehen. Was heißen soll, dass sich die Bedienung verschlimmbessert hat. Manche Dinge, wie die Gegenüberstellung zweier Teams, gewinnen an Übersicht, andere (zum Beispiel der Spieltagsbildschirm) wirken noch unaufgeräumter als zuvor. Auch Kenner des Vorgängers müssen sich erst einmal zurechtfinden. .

Wobei sich an der allgemeinen Einteilung nichts geändert hat. Die vier Hauptmenüs (Mannschaft, Statistiken, Finanzen und Personal/Jugendarbeit) bieten jeweils vier bis fünf Unterscreens. Besitzer des Vorgängers werden viele davon wiedererkennen: Die Auswahl des Co-Trainers beziehungsweise des Arztes, die Jugendarbeit und die Statistiken wurden eins zu eins übernommen.

Im Aufstellungsmenü hingegen hat sich einiges getan. Die Profis besitzen nun nicht mehr eine Stärke von 1 bis 999, sondern nur noch von 0,1 bis 9,9 – wobei einige Stars sogar Wertungen bis 12 erreichen. Dazu sind die Daten, wenn Sie es nicht vorab anders wünschen, an die aktuelle Saison angelehnt, was neben der Stärke auch das Alter der Kicker betrifft. Nur die Namen sind wegen der fehlenden Lizenz leicht verfälscht. Mit dem Editor beheben Sie diesen Miss-Stand.



Die Antwort sollte wohlüberlegt sein, da sie die Moral der jungen Spieler beeinflusst.



Der Terminkalender gewinnt im Vergleich zum Vorgänger an Übersicht.

Zug um Zug

In der neuen Version dürfen Sie sogar Spielzüge austüfteln. Dazu verteilen Sie eine beliebige Anzahl von eigenen Akteuren auf dem Platz und weisen Schritt für Schritt den Ballbesitz zu. Wenn der Computer während einer Partie die Positionen auf dem Rasen wiedererkennt, führt er den Zug haargenau aus.

»Die Bedienung hat sich verschlimmbessert.«


Michelke erzielte gerade das 1:0 gegen St. Petersburg: Die Grafik hat sich deutlich verbessert, durch die vielen Icons bleiben die Randleisten aber weiterhin überladen.

Wenn Sie zu denjenigen gehören, die nicht nur eine Mannschaft coachen wollen, sondern auch einen Hang zum Finanzmogul besitzen, bietet Ihnen der KFM2 zahlreiche Entfaltungsmöglichkeiten. Das passende Menü ist mit gut leserlichen Statistiken vollgestopft und offeriert jetzt eine sinnvolle Bilanzierung. Daneben hält die Stadionperipherie zahlreiche neue Gebäude für finanziell gut gepolsterte Vereine bereit, wie das hauseigene Dopinglabor und eine Schiedsrichterschule (die Sie schon aus »Anstoss 3« kennen).

Weil vielen Hobby-Managern das Transfersystem zu hektisch war, läuft es ab sofort rundenbasiert ab. In bis zu fünf Runden kann jeder Verein ein neues Angebot abgeben, bis der Spieler bei einem Klub zusagt.

Gravitationsmängel

Die Matchdarstellung läuft unverändert zweidimensional ab. Sicherlich nicht spektakulär, dafür hält es die Ladezeiten kurz und bietet einen guten Überblick. Diesmal umso mehr, weil Sie per Zoomfunktion den Ausschnitt stufenlos variieren dürfen und jetzt den ganzen Platz überblicken können.

Dass der Ball wie ein Flummi über den Rasen hüpft, missfällt aber weiterhin. Torhüterparaden dienen als Vorlagen für die Stürmer, Kopfbälle sausen über den gesamten Platz. Scheinbar tragen die Spieler die Partien auf dem Mond aus oder der Platzwart hat den Rasen gegen einen Gummibelag ausgetauscht.

Fraglos der größte Pluspunkt des Geschehens ist seine akkurate Darstellung und Ausführung der vorgegeben Taktiken. Lange Bälle, Flügelspiel, Positionseinnahme und natürlich die Umsetzung der ausgearbeiteten Spielzüge – sie alle sind gut zu erkennen, werden aber immer noch durch sinnlose Aktionen verwässert.



Ereignisse werden auch mit simplen Videoschnipseln gemeldet.

Immerhin nehmen Ihre Profis die Deckungsaufgaben jetzt ernster.

Wechselgerüchte

Der langfristige Spielspaß soll durch die Weiterentwicklung des Managers erhalten bleiben. Sie starten mit sechs von 20 möglichen »Punkten« und bekommen genau mitgeteilt was Sie tun müssen, um eine Stufe hinaufzuklettern – oder wann Ihnen eine Abwertung bevorsteht. In diesem Zusammenhang stehen auch die vielen Interviewfragen, bei denen Sie Ihre Kompetenz unter Beweis stellen müssen.

Das Vorantreiben Ihrer Karriere gehört zu den primären Spielzielen.

Das Hauptproblem bleibt die Finanzierung des Ganzen. Sie haben eigentlich keine Chance, ein wirklich gutes (und somit teures) Team zu halten. Selbst Siege in der Champions League und Meisterschaft reichen nicht aus. Das liegt an einem Fakt, der schon den »Bundesliga Manager Professional« (vom gleichen Programmierteam) prägte: Sie müssen mit einem massiven Überschuss in die Sommer- und Winterpause gehen, um nicht tief in den roten Zahlen zu landen. In dieser Zeit gehen die Einnahmen auf Null zurück – dies mag vor zehn Jahren in der Regionalliga noch realistisch gewirkt haben, moderne Bundesligavereine arbeiten jedoch ganz anders.

Es gibt nur eine, äußerst unbefriedigende Lösung für dieses Dilemma: Sie müssen ständig die phantastischen, ablösefreien und jungen Spieler vom Markt wegkaufen und sie gleich wieder verscherbeln. **(Alex Brante/mash)**



ALEX BRANTE

Zugegeben, der KFM2 hat der Konkurrenz eines voraus: Die Matchdarstellung ist dank des Verzichts auf 3D erfreulich flüssig und zudem lassen sich Stärken wie Schwächen jedes Spielers gut erkennen. Das allein macht aber noch keinen guten Manager aus. In der Bedienung bleiben die auf Dauer nervigen Mängel bestehen, und vor allem am Ablauf einer Saison hat sich zu wenig getan. Immer noch kaufe ich vor jeder Spielzeit ein Dutzend ablösefreier Spieler ein und finanziere die Gehälter durch den Verkauf anderer Profis, um den Bankrott zu vermeiden.

»Am Saison-Ablauf hat sich zu wenig getan.«

WERTUNG KICKER FUSSBALL MANAGER 2

▲ PRO
- GELUNGENE MATCH-DARSTELLUNG
- MANAGERKARRIERE

▼ CONTRA
- KAUM NEUERUNGEN
- BESTEHENDE SCHWÄCHEN NICHT AUSGEMERZT

GRAFIK:	80
SOUND:	60
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **80**

ANSICHTSSACHE

Der KFM 2 bietet eine Vielzahl an Spieldarstellungsoptionen.


Besonders flott ist der »Videotext«-Modus.


Bei der Zwischenlösung sehen Sie schon deutlich mehr.


Und dank der Zoomfunktion behalten Sie auch in der Standarddarstellung ...


... jederzeit den Überblick.

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

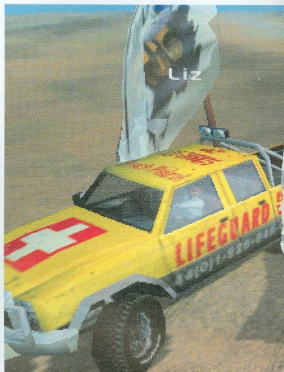
INSANE

ENTWICKLER: Invictus **VERTRIEB:** Codemasters **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.invictus.hu, www.codemasters.com/insane **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 8 MByte-3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 32 MByte-3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/700, 128 MByte RAM, 32 MByte-3DKarte

Sie können schnell Auto fahren, wollen aber auch geistig gefordert werden? Gratulation, denn hier kommt das Strategie-Rennspiel Ihrer Kragenweite.



Typisches Insane-Kuddelmuddel: Diese Fahrzeuge haben sich nicht unheimlich lieb, sondern sind lediglich auf dem Weg zum ersten Kontrollpunkt. (800x600)



In der Pickup-Klasse gibt es erhebliche Größenunterschiede bei den einzelnen Fahrzeugen. (640x480)



VIDEO AUF CD A

FAKTEN

- Offroad-Rennspiel
- 30 Landschaften
- 22 Wagen
- 5 verschiedene Fahrzeugklassen
- 7 Spielarten
- 5 Schwierigkeitsgrade
- 8 Fahrperspektiven
- 3D-Karte Pflicht

Bei Autorennspielen ist es schwierig, dem verwöhnten Tester neue Variationen zu zeigen. Dennoch ist es möglich. Dafür sind aber fast immer Newcomer zuständig und weniger die etablierten Firmen, die sich mit Innovationen für gewöhnlich vornehm zurückhalten.

Unter den Fittichen des englischen Experten Codemasters beweisen die Ungarn von Incivtus dabei nicht nur viel Liebe zum Detail, sondern auch, dass im ehemaligen Ostblock starke Pentiums keine Mangelware mehr sind. Denn der Hardwarehunger von »Insane« besitzt durchaus westliches Format. Aber in vieler Hinsicht ist es ein bemerkenswertes Spiel, vor allem, wenn man bedenkt, dass es der Erstling einer recht unerfahrenen Firma ist.

Strategiespiel einmal anders

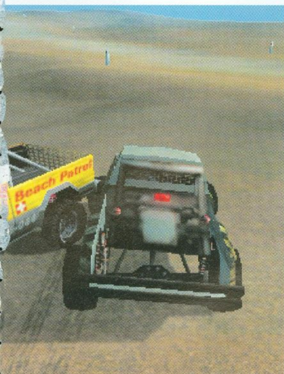
Wie bei jedem Rennspiel wählen Sie zwischen Training, Einzelrennen oder Meisterschaft. Die Fahrzeuge sind spezieller. Zum einen besitzen sie gewaltige Größenunterschiede, vom Käfer bis zum vierachsigen 7-Tonner ist alles dabei. Zum anderen sind alle, selbst die Lkws, geländegängig. Kein Wunder: Fahren sie doch nicht auf fest definierten Rennstrecken, sondern kreuz und quer im Gelände herum. Ähnliches hat man bei den Motorrädern von »Motocross Madness« schon gesehen, bei Autos ist es neu. Noch viel neuer sind aber die sieben Spiel-Modi, die es größtenteils noch nicht gegeben hat. Das »Offroad-Rennen« ist noch selbsterklärend, für den Spiel-Modus »Pathfinder« gilt das nicht. Hier sind in urwüchsiger Gegend drei oder mehr Tore verteilt, die in beliebiger Reihenfolge durchfahren werden können. Das erfordert sehr viel Strategie und Orientierungssinn, da die Tore meist sehr abgelegen im Gelände stecken und nicht einfach angefahren werden können. Gerade in gebirgigen Landstrichen wie der Schweiz oder Nevada ist es wichtig, auf die kleine Karte unten links zu gucken oder diese per Tastendruck bildschirmfüllend zu vergrößern. Wer einfach nur wild in Richtung des nächsten Tores losbraust, bleibt garantiert an einer Steilwand hängen oder fährt in eine Sackgasse. Viel klüger ist es, erst einmal zehn Sekunden auf die Karte zu schauen oder, noch besser, das Gelände aus eventuellen Übungseinheiten zu kennen.

Weitere Spiel-Modi

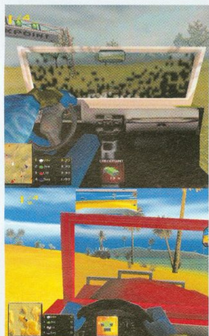
»Capture the Flag«: Irgendwo im Gelände ist eine Fahne. Wer sie mit seinem Auto überfährt und somit »auflädt«, erhält Punkte, solange sie an Bord ist. Bei »Return the Flag« muss die Fahne in einen besonderen Bereich auf der Karte geschleppt werden. Wieder ist der Strategiean-



Bei den Superschweren, soll heißen, in der Lkw-Klasse, prallen die Tonnen nur so im Dutzend aufeinander. (800x600)



teil sehr hoch. Mancher lässt die anderen sich abmühen und in den hintersten Winkel fahren. Er selber lauert in der engen Gebirgsschlucht, welche der Fahnenträger bei seiner Rückkehr auf jeden Fall durchqueren muss, um ihm die Fahne dann in einem blitzartigen Angriff zu entreißen. Man donnert dem Gegner dazu mit Karacho vor den Rumpf – der begehrte Fetzen Stoff springt dann auf den eigenen Wagen über – und macht sich davon. Im besten Fall hat man den Gegner bei dem Angriff umgestoßen und so genug Zeit, unbedrängt zu flüchten. Dieses Katz-und-Maus-Spiel kann bisweilen überhand nehmen, vor lauter Gerangel kommen die Wagen und die Fahne kaum vom Fleck. Dennoch macht es den Großteil des Reizes von Insane aus. Wie schneide ich dem Gegner den Weg ab? Kann ich ihn überhaupt noch einholen? Welcher der drei Wagen für den gerade aktuellen Spiel-Modus ist der beste? Sollte ich mein Gefährt für das vorhandene Gelände weich oder hart abstimmen? Und so weiter. Es sind immer wichtige Entscheidungen zu treffen. Die übrigen drei Spiel-Modi sind weitere interessante Varianten des intelligenten Spielprinzips.

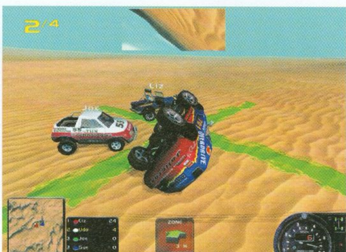


Die Cockpitansicht ist sehr niedlich. Nicht nur hat jedes Fahrzeug ein eigenes Armaturenbrett. Die Glasscheibe verschmutzt (oben), es gibt einen echten kleinen Innenspiegel im Fahrzeugrahmen, und außerdem können Sie mit Hilfe der Maus den Kopf des Fahrers drehen (unten).

Nettigkeiten, Mängel

Jeder(!) der 22 Wagen, die Sie sich allerdings erst einmal durch Siege in der Meisterschaft erfahren müssen, besitzt ein eigenes Cockpit, in dem Sie sich per Maus umschauen können. So etwas kannten wir bisher nur aus Flugsimulationen. Die Fahrunterschiede sind bedeutsam, Lkws keuchen die Berge hinauf wie altersschwache Rentner, die Wagen der Sports-Car-Klasse tollen hingegen wie Jungspunde im Gelände herum und müssen höchstens vor 90-Grad-Steilwänden kapitulieren. Es ist auch lobend festzuhalten, dass fast jeder der 30 Orte, an denen gefahren wird, etwas Eigenes besitzt: einen Sumpf in der Mitte der Karte, der nur langsam durchfahren werden kann, eine spanische Siedlung, die fast schon ein Versteckspiel mit den Autos ermöglicht, oder eine kleine Büffelherde in der Sahara, die panisch davonstiebt, wenn Sie sich ihr nähern.

»Wie originell, wie neu. Ich bin entzückt.«



Beim »King of the Hill« (oder hier: »Scheich der Wüstendüne«) geht es darum, in der Mitte des grünen Kreuzes zu sein. Nicht einfach. (800x600) Das ist nicht einfach, die Computer-KI ist sehr aggressiv.

Das Fahrverhalten ist zwar grundsätzlich gut, erfordert aber ein empfindsames Händchen. Bisweilen geraten die Wagen in fast unkontrollierbare Pendelbewegungen, die aber zum Glück nur in Situationen wie Vollgas in welligem Gelände auftreten. Die Computerintelligenz ist nicht immer die beste. In Ozeanien mit seinen großen Wasserflächen hängt die KI bisweilen stundenlang in flachen Tümpeln herum, das Siegen wird hier leicht gemacht. Und die Grafik ist trotz aller Lockerungsversuche etwas monoton und poppt auch auf. **(uh)**



UDO HOFFMANN

Anders als es der Name verheißen mag, ist Insane kein Spiel für sabbernde Lenkradbeißer, sondern für kühle, berechnende Köpfe am Steuer. Orientierungssinn, ein gutes Geschwindigkeitsgefühl, ausgeprägtes strategisches Denken, all diese Tugenden sind bei diesem Rennspiel wichtiger als bei jedem anderen. Und dass die Autos im Gelände bisweilen wie bekloppt durchgeschüttelt werden, darf den Fahrer auch nicht belasten.

Mir persönlich gefällt es viel besser als »Motocross Madness 2« von Microsoft. Es besitzt mehr Liebe zum Detail, ist abwechslungsreicher und auch nicht so hektisch. Wie aber Sie auf diesen Neuerungsbatzen reagieren werden, wage ich kaum vorherzusagen. Der etwas spröde Anblick, wenn ich allein durchs Gelände fuhr, konnte die Mehrheit meiner Kollegen zum Beispiel kaum beeindrucken. Aber ich würde mir einen Erfolg wünschen.

»Für kühle Köpfe am Steuer.«

WERTUNG INSANE

▲ PRO
- IDEEN IM DUTZEND
- VIELE AUTOS
- GUTES SCHADENSMODELL

▼ CONTRA
- GELEGENTLICHE KI-PROBLEME
- WIRKT ETWAS SPRÖDE

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS 79

AUF- UND ABSTIEG



Seien Sie auf alles gefasst: Gerade in Regionen wie der Schweiz tun sich öfters überraschende Abgründe auf. Selbst die stabilen Insane-Autos unterliegen dann gewissen Verformungen.



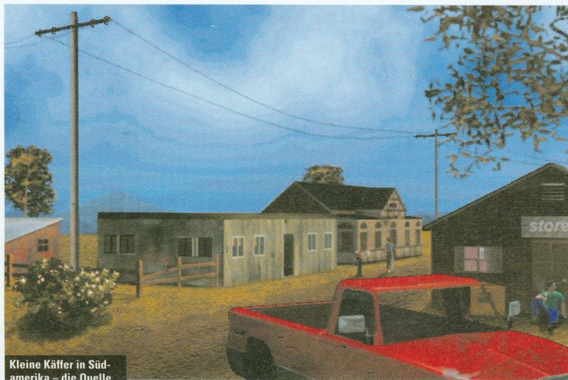
Dieser Wagen etwa fährt ohne Reparatur nirgendwo mehr hin.

Strategiespiel für Profis

JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSINESS

ENTWICKLER: Sir-Tech **VERTRIEB:** Innonics **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Englisch (deutsche Version in Vorbereitung) **MULTI-PLAYER:** – **INTERNET:** www.sir-tech.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium/166 MMX, 64 MByte RAM, PCI/AGP-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte, 350 MByte frei auf Festplatte

Lateinamerika ist immer gut für einen fiktiven, autoritären Zwergstaat – daher wird den Söldnern von Sir-Tech wohl nicht so schnell die Arbeit ausgehen!



Kleine Käffer in Südamerika – die Quelle allen Übels ...



Auch in der Nacht herrscht keine Ruhe!



Dieses Fort auf halbem Weg zur Stadt können Sie erobern – jede Menge Nachschub sowie eine prima Ausgangsbasis für Ihre weiteren Operationen sind der Lohn der Mühe.

Die Freunde des rundenbasierten Strategiespiels erinnern sich noch bestens an das originale »Jagged Alliance 2«: Den Latino-Zwergstaat Arulco galt es da vor schändlichen multinationalen Konzernen zu retten, und zwar mit Hilfe einer professionellen Söldnertruppe.

Der Name des Spiels (sinngemäß übersetzt etwa »unpassende Allianz«) traf also voll ins Schwarze ...

Inzwischen erweist sich aber, dass die Ricci Mining and Exploration Corporation noch nicht geschlagen ist. Sie errichtet ihre Zelte einfach in Arulcos nördlichem Nachbarland Tracona und bedroht nun mit dessen Militär erneut den rohstoffreichen, südamerikanischen Staat.

Klar, worauf das hinausläuft: Sie werben bei den einschlägigen Organisationen einmal mehr bis zu sechs Krieger an (oder benutzen einen Savestand des Vorgängers) und lassen sich mit dem Hubschrauber heimlich ins Krisengebiet schaffen. Da stehen Sie nun mit Ihren Jungs einsam und verlassen mitten im Gebirge – und der Weg zum Ziel ist lang ...

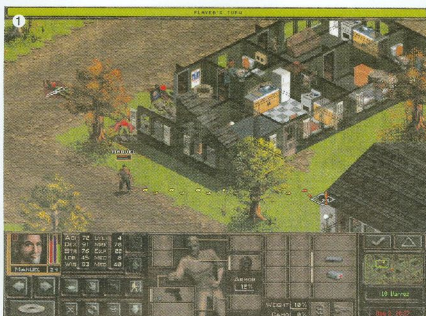
»Kämpfe mit allerhöchstem Detailgrad.«

Das Territorium teilt sich in einzelne Gebiete auf, zwischen denen Sie hin- und herwechseln. Solange kein Feindkontakt besteht, marschieren Sie in Echtzeit durch die Landschaft, sobald aber der erste Gegner in Sicht kommt, schaltet das Spiel auf Runden-Modus um. Was dann folgt, ist ein Schießen und Stechen im höchsten Detailgrad: Die Kombattanten können kriechen und schleichen, sie suchen Deckung hinter Büschen, werfen mit Granaten, basteln tückische Dynamitladungen oder snipern ihre Feinde mit Scharfschützen-Gewehren aus dem Weg.

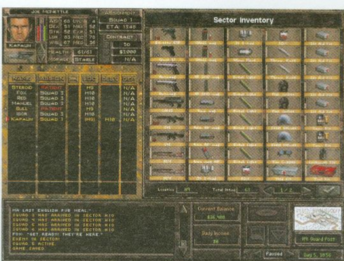
Die Menge der verfügbaren Waffen und Objekte steht dem nicht nach: Von einfachen Pistolen bis zu unwiderstehlichen Höllenmaschinen reicht die Palette, ganz zu schweigen von Munition, Horchgeräten und Nachtsichtbrillen. Letzten Endes besteht das Erfolgsgeheimnis der Kämpfe in »Unfinished Business« darin, entweder die besseren und weiter reichenden Waffen zu besitzen oder wenigstens einen stabileren Unterstand zu finden. Auch der Zangenangriff von mehreren Seiten erweist sich als zwar zeitraubend, aber äußerst effektiv.

FAKTEN

- Spielcharaktere können sich verbessern
- Eine relativ nichtlineare Kampagne
- Kontinuierlicher Zeitablauf mit Nachteinsätzen
- Bis zu 6 Kämpfer pro Einsatzgruppe



Diese Straßenkreuzung ist jetzt eine befreite Zone, doch es gibt noch mehr Feinde!



Auf dem strategischen Planungs-Bildschirm können Sie zum Beispiel eine Liste aller entdeckten Ausrüstungsgegenstände in einem Sektor aufrufen – sehr nützlich, wenn man etwas Bestimmtes sucht.



... hier informiert eines der wenigen neuen Features über die Qualität der Deckungsmöglichkeiten in der Nähe.

Taktik und Strategie

Aber abgesehen von der reinen Taktik hat das Spiel natürlich auch eine strategische Ebene: Im Laufe der Zeit vermehren sich die Streiter, zum Beispiel durch Anwerbung von Ortsansässigen. Dennoch besteht jeder aktive Stoßtrupp aus höchstens sechs Mann (mehrere gleichzeitig aktive Gruppen sind aber möglich) – die übrigen dürfen Verletzungen auskurieren, das Handwerkszeug flicken oder trainieren. Denn in dieser Hinsicht gleicht das Programm fast einem Rollenspiel: Eigenschaften wie Stärke oder Gewandtheit können ebenso verbessert werden wie angelerntes Wissen in den Bereichen Medizin, Elektronik oder Mechanik.

Auch sollten Sie sich nicht darauf verlassen, dass einmal gesäuberte Zonen befreit bleiben, denn über die Grenzen zu anderen Gebieten können immer wieder feindliche Truppen einsickern. Eine Absicherung wichtiger Grenzpunkte durch dort stationierte Kampfgruppen ist also ein wesentliches Element der Kriegsführung.

Im Übrigen wurde das Spiel etwas stromlinienförmiger gestaltet. Sie übernehmen zum Beispiel keine Minen mehr und verfügen deshalb auch über kein regelmäßiges Einkommen. Zum Ausgleich können Sie Ihr Personal zu Beginn mit einer Einmalzahlung für die gesamte Operation engagieren.

Zu den herausragenden Spaß-Elementen gehört einmal mehr die tolle (englische) Sprachausgabe Ihrer Söldner: Allein dadurch gewinnen die Burschen ganz enorm an Charakter! Die Steuerung ist bis auf wenige Ausnahmen praktisch identisch mit der des Originalprogramms (das Sie übrigens zum Spielen nicht besitzen müssen). Als hilfreich erweist sich beispielsweise eine neue, per Tastendruck aufrufbare Übersicht zu der lebenswichtigen Frage, an welchen Standorten Sie die beste Deckung finden. Aber man sollte sich nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Steuerung schon Einarbeitung und auch Handbuchstudium erfordert!

Die Grafik macht mit ihrer vergleichsweise niedrigen Auflösung von 640 mal 480 Pixeln nicht mehr allzu viel her. Wer also speziell auf optische Genüsse Wert legt, sollte vielleicht doch besser das ähnlich komplexe »Commandos 2« abwarten, muss aber dort natürlich mit einer reinen Echtzeit-Engine zurechtkommen. Ansonsten jedoch dürfen sich vor allem Bastler, Tüftler und Haareraufer auf einen echten Dauerbrenner freuen! **(jn)**



Unterwegs laufen Ihnen potenzielle Rekruten über den Weg – hier zum Beispiel der Guerillero Manuel.

JOE NETTELBECK



Es gibt Spiele, an denen die Zeit schneller vorübergeht als an anderen. Jagged Alliance 2 gehört meines Erachtens dazu: Zunächst fällt die doch schon etwas angestaubte Optik auf, gefolgt von der komplexen, aber eben auch komplizierten und manchmal umständlichen Steuerung. Andererseits – wer über diese Hürden hinweg ist, darf sich auf langandauernden Spaß freuen, auch wenn Unfinished Business »kleiner« und etwas linearer ist als das Original. Der Schwierigkeitsgrad liegt nämlich trotz der verschiedenen Einstellmöglichkeiten klar im oberen Bereich. Ein Leckerbissen für passionierte Tüftler also. Und für die gibt es ohnehin kaum Alternativen ...

»Leckerbissen für passionierte Tüftler.«

WERTUNG JA 2: UNFINISHED BUSINESS

▲ PRO
- ANHALTENDE MOTIVATION
- TOLLE SPRACHAUSGABE
- ORIGINALSPIEL NICHT ERFORDERLICH

▼ CONTRA
- STEILE LERNKURVE
- TECHNISCH ANGESTAUBT

GRAFIK:	60
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	90
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **81**

IMMER SCHÖN LANGSAM

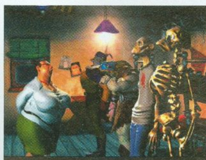
Neulingen im Söldnergeschäft kann man zu Beginn eigentlich nur einen guten Rat geben: Immer schön langsam! Sie sind von Hilfe weitgehend abgeschnitten und daher auf sich selbst angewiesen – sowie auf die Mittel, die Sie unterwegs requirieren können. Wenn Sie schon nicht verhindern können, dass Ihre Kämpfer verletzt werden, dann legen Sie zwischendurch im Planungs-Modus ausreichende Pausen ein! Das simple Verarzten mit dem Verbandskasten heilt die Wunden nämlich nicht, sondern versorgt sie nur provisorisch. In unsicherem Gebiet sind Schleichen und Kriechen die Fortbewegungsarten der Wahl, immer mit Blick auf die nächste Deckung! Wer aufrecht durch die Gegend flaniert, darf sich nicht wundern, wenn seine Leute hauptsächlich als Kugelfang dienen.

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene

GIFTY: EIN GESCHENK DES HIMMELS

ENTWICKLER: Ekosystem.com **VERTRIEB:** Cryo Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.gifty.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 32-MByte-Grafikkarte

Kein Abgrund ist ihm zu breit, kein Monster zu stark: Begleiten Sie den Kobold Gifty beim Kampf gegen fiese Schattenwesen und gewinnen so das Herz einer lieblichen Prinzessin.



Die Chefin ist verzweifelt: Es gibt einfach zu wenig freiwillige Helden. Solche Zwischensequenzen tauchen hin und wieder auf.



Die verschlossenen Pforten verbergen noch weitere Level.



Niedere Kreaturen wollen dem Helden ans Leder: Jetzt heißt es schnell zuschlagen. (alle Bilder Direct3D, 800x600)

Macher von Computerspielen haben ja eigentlich einen Traumjob: Sie dürfen den ganzen lieben langen Tag Ihre kreativen Gedanken in virtuelle Welten umsetzen und werden dafür auch noch bezahlt.

So zumindest meint man. Doch ab und an stoßen selbst diese Kreativlinge auf anscheinend unlösbare Probleme. In der Hintergrundgeschichte von »Gifty« sind beispielsweise einer drallen Spieledesignerin die Level ein wenig zu schwer geraten, um von einem Durchschnitts-Helden gelöst zu werden. Was im Normalfall beim Spieler nur eine leichte Frustration hervorruft, ist hier für die Kämpfer buchstäblich lebensgefährlich. Schließlich sind es real existierende Recken, die von ihr durch eine rätselhafte Apparatur in die selbstprogrammierte Unterhaltungssoftware versetzt werden. Reihenweise wandern die anfangs noch grinsenden Muskelprotze angesichts hammerharter Monster über den Jordan, und das sprengt mit der Zeit sogar den Etat der größten Softwarefirma. Also macht sich die namenlose Entwicklerin auf, in ihrer Umgebung nach unbedarften Lara- oder Avatar-Klonen Ausschau zu halten.

Da platzt auf einmal der Dienstbote Gifty in die Spielefirma herein, ein kleiner, roter, fast schon diabolisch wirkende Kobold. Der ist völlig ahnungslos und somit wunderbar für den Himmelfahrtsjob geeignet.

Ab geht es also für Gifty in die jüngste Betaversion des Computerspiels. In einem virtuellen Raum dürfen Sie zunächst unter den bereits absolvierten Leveln auswählen. Zu Beginn steht Ihnen natürlich nur das Tutorial zur Verfügung und Ihre Bewaffnung ist für den Kampf gegen böse Kreaturen eher spärlich: Lediglich einen Holzstab bekommen Sie in die Hand gedrückt. Na gut, wenigstens eignet dieser sich vorzüglich, um niedere Kreaturen zu verhauen. Doch so einfach läuft es leider nicht immer, denn die ansässigen Lebensformen bestehen nicht nur aus Tritt-mich-ich-bin-tot-Gewürm.

Licht und Schatten

Überall in der Spielewelt treiben sich nämlich so genannte Schattenwesen herum, körperlose Geschöpfe, die sich bei grellem Licht so richtig wohl fühlen, da dort ihr Kontrast zur Umgebung am stärksten ist. Kommen Sie diesen Kreaturen zu nahe, können Sie gleich Ihr Testament machen, denn die Schattenwesen rennen Ihnen sofort hinterher und schon nach einer kurzen Berührung gibt Ihr Held den Löffel

»In dunklen Ecken gedeihen energiesaugende Mächte.«

FAKTEN

- Rayman-artiger 3D-Hüpfer
- 13 Welten
- Mehrere Bonus-Level
- Viele Rätselelemente
- Zeitbegrenzung bei Waffen


Hauruck: Mit viel Kraftaufwand wird der Hebel umgelegt.

ab. Ihre einzige Chance ist es, den Wesen die lebensspendende Lichtquelle zu nehmen. Dazu knipsen Sie entweder eine Lampe aus oder öffnen einen Sonnenschutz. Doch um dies zu erreichen, müssen Sie in den späteren Abschnitten große Strecken zurücklegen.

Wer jetzt denkt, dass dunkle Ecken sichere Bereiche sind, der irrt. Dort gedeihen nämlich andere, energieabziehende Mächte. Doch zum Glück haben Sie mittlerweile erkannt, dass in Ihrem Holzprügel noch weitere Fähigkeiten stecken. Sobald Sie an bestimmten Kristallen vorbeilaufen, kommt ein Energietransfer zu Stande, und Ihr Stab beginnt geheimnisvoll zu leuchten. Jetzt noch schnell einen kleinen Vorrat an Zauberpulver anhäufen, und schon geht es hinab in düstere Gefilde.

Düstere Dimensionen

Ein hämisches Lachen warnt Sie dort vor Gefahr. Hören Sie es, dann müssen Sie schleunigst Ihren Zauberstab aktivieren, sonst beginnt Ihre Lebensenergie rasch zu schwinden. Eine schwebende Leuchtkugel aus Ihrem Holzschläger vertreibt die dunklen Kräfte. Am rechten Bildschirmrand lesen Sie den schwindenden Bestand an noch verbleibendem Zauberpulver ab. Sie müssen die dunklen Passagen in der Zeit passieren, in der Sie noch genügend Pulver für die schwebende Glühbirne besitzen, denn ansonsten blasen die dunklen Mächte auch Ihr Lebenslicht aus. An solchen Stellen ist gutes Timing gefragt. Zwar finden sich in den düsteren Gebieten gelegentlich neue Vorräte an Zauberpulver, sobald Sie dort aber zu viel Zeit verbringen – beispielsweise um sich kurz umzusehen – ist Ihr Schicksal besiegelt, und Sie dürfen am Level-Anfang erneut Ihr Glück versuchen. Den schicken Lichtstab können Sie leider nicht immer einsetzen, denn oft befindet sich gerade zum falschen Zeitpunkt ein Kristall in der Nähe, das Ihrem Stock diese magische Fähigkeit wieder entzieht.


Auf kaum sichtbaren, schwebenden Plattformen springen Sie zum Ausgang. Unter Ihnen tummeln sich gefährliche Schattenwesen.

Grafisch wirkt »Gifty« nicht ganz so opulent wie sein spielerisch ähnlicher Konkurrent »Rayman 2« (Test in 12/99). Der Held ist zwar putzig animiert und auch die Level warten mit hübschen Lichteffekten auf, an den Comicgrafik-Stil von Rayman reicht dies jedoch nicht heran. Verbesserungswürdig ist auf jeden Fall die Kamerafunktion: Oft sehen Sie den Helden aus ziemlich unglücklichen Perspektiven, so dass dieser schon deswegen manche Spielabschnitte zwangsläufig mehrmals bestreiten muss, um an das gewünschte Ziel zu kommen. **(dk)**


Augen zu und durch: Ein seltsames rotes Licht verzerrt die Perspektive in diesem Level-Abschnitt.


So schaut man also aus, wenn man anstatt Sport zu treiben nur vorm Computer sitzt.

DAMIAN KNAUS



Für Freunde von Geschicklichkeitsspielen ist Gifty sicherlich ein famoses Geschenk des Himmels. Doch leider kommt der rote Wicht nicht ganz an die Genialität von Strahlemann Rayman heran. So stört mich die seltsame Kameraführung immens bei der Ausübung meiner artistischen Kunststücke. Zwar lässt sich die Perspektive von Hand justieren, doch wenn ich in dem Augenblick gerade meinen Lichtstab angezündet habe, ist jede Sekunde kostbar, damit ich nicht ins Gras beiße. Fans derartiger knackiger Hüpfspiele werden jedoch angesichts des mageren Angebots in diesem Genre ihre helle Freude an den kniffelig-schwierigen Welten von Gifty haben.

»Für Freunde des Genres.«

WERTUNG GIFTY: EIN GESCHENK DES HIMMELS

▲ PRO
- ENDLICH WIEDER EIN GESCHICKLICHKEITSSPIEL
- ABWECHSLUNGSREICHE LEVEL

▼ CONTRA
- SCHLECHTE KAMERAFÜHRUNG

GRAFIK:	70
SOUND:	60
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **73**

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

ENTWICKLER: Novalogic **VERTRIEB:** Electronic Arts **TESTVERSION:** Importversion 1.00.20 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorb.) **MULTIPLAYER:** bis 16 (Netzwerk), bis 50 (Internet) **INTERNET:** www.novalogic.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 4 MByte-Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/300, 128 MByte RAM, 8 MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16 MByte-Grafikkarte

Der dritte Teil von Novalogics Taktik-Shooter beschränkt sich auf Detailverbesserungen. Was aber immer noch einen Heidenspaß bringt.



Snakebite in Bombenstimmung: Der Sprengsatz plättet nicht nur das Auto, sondern auch die umliegenden Bäume. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)



Oh mein Gott, wo kommen die denn alle her? Und was wollen die von mir?



Auch wieder dabei: Der beliebte Sniper-Modus per rechts eingeblendetem Zielfernrohr.

FAKTEN

- 1 Kampagne
- 19 Missionen
- 11 Schnelleinsätze
- 24 Mehrspieler-Level
- 9 Mehrspieler-Modi
- Missions-Editor
- 5 Charaktere
- 20 Waffen
- 11 Ausrüstungsgegenstände
- Voice-over-Net-Unterstützung

Glaubt man der US Armee mit ihrem Land-Warrior-Programm, so ist der Soldat von morgen modernst ausgestattet.

Er schleppt eine Körperpanzerung mit sich herum, die außer gegen Kugeln auch noch vor chemischen und biologischen Kampfstoffen schützen soll. Außerdem hat er einen Plastik-Helm mit eingebautem Laser-Entfernungsmesser, taktischem Display und Zielerkennungs-Software. Ob das so viel bringen wird? Mal ganz abgesehen von den Kosten liegt der ganze Krempel wahrscheinlich eh immer in der Reparatur und wenn nicht, lässt er sich ganz sicher von jedem UMTS-Handy stören.

Die fantastischen Fünf

Solche Details kümmern die Designer bei Novalogic wenig; sie verpassen ihrer populären »Delta Force«-Reihe einen besseren Look und neue Waffen. Dank der 3D-Kartenunterstützung sieht die Engine nun nicht mehr so »voxelig« aus, gefilterte Umgebungen sorgen für höhere Geschwindigkeit und feinere Strukturen. Dazu finden Sie einige neue Waffen (siehe auch Kasten auf Seite 118), die aber alle das Spiel wenig beeinflussen. Noch immer kommen Sie durch alle Missionen mit ein bisschen Sprengstoff und einem Sturmgewehr samt Zielfernrohr.

Die fünf Mitglieder Ihres Teams haben dabei durchaus unterschiedliche Eigenschaften. Während Mako etwa Medipaks benutzen kann, ist Longbow ein Meister der Scharfschützengewehre. Wackeln die anderen vier nach etwas Herumlau-

»Nach wie vor ein echter Spaß.«

SO SPIELT SICH DELTA FORCE: LAND WARRIOR

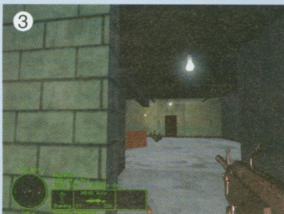
Hier kämpfen Sie sich als Snakebite zusammen mit Mako durch die Mission »Flashpoint«. Die miesen Bösewichter haben sich in einem ausgedienten mexikanischen Knast versteckt und wollen in fünf Minuten eine Atombombe zünden.



Fünf Minuten: Mako und Snakebite fliegen im Helikopter ins Einsatzgebiet und werden gleich übelst beschossen. Da hilft nur eins: Feuer aus allen Rohren, sonst kommt der Blackhawk weitaus schneller herunter als gewünscht.



Vier Minuten: In einem Stück gelandet! In fast allen Missionen empfiehlt sich ein Sturmgewehr, doch hier nehmen Sie besser die Schrotflinte oder gleich ein dickes MG, da Sie nur selten Fernschüsse abgeben müssen.



Drei Minuten: Hinter umgekippten Tischen verbergen sich oft miese Terroristen. Achten Sie jedenfalls auf alle Ecken und Quergänge und geben Sie mit dem MG nur kurze Feuerstöße ab, da es sonst zu sehr nach oben ruckt.



Zweieinhalb Minuten: Noch ein böser ostdeutscher Terrorist mit Maschinengewehr! Gehen Sie übrigens nicht in den zweiten Stock des Gebäudes, da die Bombe im Erdgeschoss versteckt ist.



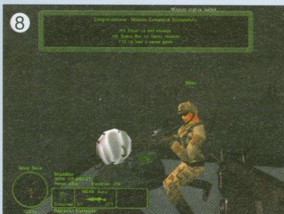
Eine Minute: Oh Gott, da ist sie! Eine Urankugel, aus der ein paar ominöse Drähte herausragen und die an eine merkwürdige Computer-Gerätschaft gekoppelt ist. Interessante Frage am Rande: Wie entschärft man das Ding denn bloß?



45 Sekunden: Ah, die gute Mako weiß Bescheid. Ihr Diplom in Chemie hilft da sicherlich nicht großartig weiter, aber mit ein bischen Ruhe und Überlegung sollte der Zeitzünder doch aufzuhalten sein.



25 Sekunden: Von wegen Ruhe! Kaum hat sich Mako an die Entschärfung gemacht, stürmen auch gleich ein Dutzend maskierter Männer in den Raum. Hoffentlich kann sie sich beim Rattern von Maschinengewehren konzentrieren!



Zehn Sekunden: Klar kann sie! Bombe gesichert, alle Terroristen erledigt – Mission erfüllt! Jetzt machen wir uns in den nächsten Einsätzen auf die Suche nach dem Drahtzieher, dem bösen Herrn Kreider.

Delta Force: Land Warrior

NEUE HAUPT-WAFFEN

Natürlich gibt es in Land Warrior neue Schießprügel.

OICW (OBJECTIVE INDIVIDUAL COMBAT WEAPON)



Hat ein 6-fach-Zoom-objektiv, ein Gewehr und einen Granatwerfer.

MM-1 GRANATWERFER



Ein 40mm-Granatwerfer, der sich sehr schnell nachladen lässt.

JACKHAMMER



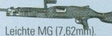
Kreuzung aus Schrotflinte und Sturmgewehr. Auf kurze Distanzen wirksam.

HECKLER & KOCH PSG-1



Leichtes Scharfschützengewehr (7,62mm) mit hoher Zielgenauigkeit.

FN MAG



Leichte MG (7,62mm). mit höherer Durchschlagskraft.

HECKLER & KOCH G11



Eine echte Schießmaschine. Benutzt hülsenlose 4,73mm-Munition.

STEYR AUG

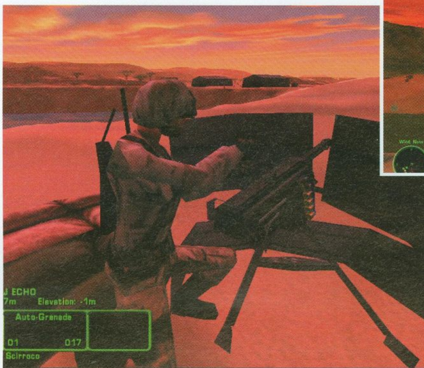


Verfeuert 5,56mm-Kugeln und hat einen 40mm-Granatwerfer.

AK-47



Die klassische Kalaschnikow, hat aber kein Zielfernrohr.



Nun dürfen Sie auch stationäre Einrichtungen benutzen wie diese Maschinenkanone.





Die Missionen spielen sich nun deutlich häufiger in Indoor-Umgebungen ab. Hier mit dabei: das G11.

fen mit dem Visier, bleibt der gebürtige Texaner völlig cool.

Das ist auch nicht unwichtig, denn die ägyptische Terroristengruppe, mit der Sie es zu tun bekommen, hat einen weitaus größeren Hintergrund als zunächst ersichtlich. Deren Anführer ist nämlich der DDR-Ex-Geheimdienstler Meinhard Kreider, der sich mit seinen Gefolgsleuten aus Ägypten zurückzieht. So lockt er Sie auf eine Ölbohrinsel, in den Dschungel, nach Japan und Mexiko. Natürlich macht er seine Geschäfte nicht nur mit Terroranschlägen, sondern auch Drogengeschäften, die ebenfalls unterbunden werden müssen.

Von den Atombomben abgesehen, die seine Schergen zusammenbasteln, unterhalten die sich in der getesteten US-Version auch mit deutschen Sprachsamples, etwa »Jetzt zieh' ich Dir das Fell über die Ohren« oder »Ich kann mein Bein nicht mehr bewegen«.

Tücke im Detail

Während der Missionen fallen Ihnen einige Neuerungen auf: So stehen zuweilen MGs und Maschinenkanonen in der Gegend herum und dürfen benutzt werden. Was bei den Vorgängern immer für Frust gesorgt hat, war die Tatsache, dass Sie nicht speichern konnten. Kurz vor Ende abgeknallt – noch mal. Damit ist es jetzt vorbei, denn Sie speichern bis zu drei verschiedene Spielstände, wodurch die Aufträge deutlich einfacher werden.

Viele Einsätze führen in Katakomben oder größere Gebäude (wie etwa in der Demo auf der Heft-CD der Ausgabe 11/2000), die aber alle recht einfallslos gestaltet sind. Ansonsten laufen Sie wie gehabt in der Gegend rum, visieren kleine Voxel mit dem Zielfernrohr an (wodurch sie plötzlich zu Terroristen mutieren) und neutralisieren sie, wie es so schön heißt. Das funktioniert auch online mit all den verschiedenen Mehrspieler-Modi, die der Vorgänger auch hat. Neu: Online wird eine Rangliste geführt, mit der Sie auf Wunsch nur auf Server geführt werden, auf denen ungefähr gleichrangige Gegner auftauchen.

Lassen Sie sich übrigens nicht von den Versprechungen einer echten Story und tiefschichtigen Charakteren blenden – die Geschichte wird, vom Intro-Video abgesehen, per vorgelesenem Text erklärt.

Nach wie vor rennen Sie meistens allein wie Rambo durch die Pampa und zeigen dem Gegner, was Ihre Ein-Mann-Armee alles drauf hat. Aber das ist nach wie vor ein echter Spaß. **(mash)**



Über Novaworld spielt sich Delta Force ganz famos im Internet .



MARTIN SCHNELLE

Beim Spielen von Land Warrior fühlt man sich wohl so wie ein altes Ehepaar: Alle Schwächen und Stärken sind lange bekannt, als Überraschung werden die Kartoffeln vielleicht mal gedünstet statt gekocht. Das Missionsdesign, das eigentliche Spielen – alles wie gehabt. Dank der Kombination von Voxelgrafik mit Beschleunigerkarten entfällt endlich der lästige Pixel-Look, das Zwischenspeichern während der Einsätze mindert den Frustlevel. Und doch zieht es mich immer wieder in den Bann: Nur noch eine Mission, dann gebe ich endlich den Artikel ab, versprochen. Was würde wohl passieren, wenn ich jetzt die Hügelkette besser ausnutze? Da stört die mittelprächtige Optik kaum, schon eher die Tatsache, dass 30 Einsätze fürs Genre zwar immer noch viel sind, aber deutlich weniger als bei den Vorgängern.

»Wie ein altes Ehepaar.«

WERTUNG DELTA FORCE: LAND WARRIOR

▲ PRO
- SPANNEND
- VIELE DETAILVERBESSERUNGEN, ABER ...

▼ CONTRA
- ... KAUM INNOVATIONEN
- RELATIV WENIG MISSIONEN

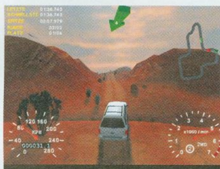
GRAFIK:	60
SOUND:	70
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	90

PC PLAYER SPIELSPASS 80

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

4X4 EVOLUTION

ENTWICKLER: Terminal Reality **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Internet) **INTERNET:** www.terminalreality.com, www.take2.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM, 4-MByte-3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, 8-MByte -3D-Karte


Mutprobe: Offroader scheuen vor Abgrundbewältigung nicht zurück. (800x600)

Gute Rennspiele wachsen nicht auf den Bäumen. Ob sie im Matsch zu finden sind?

Die »Nocturne«-Entwickler haben lange gesucht und dabei den einen oder anderen brauchbaren Ansatz ausgebuddelt. Keine Geniestreiche, aber immerhin. So gibt es insgesamt 111 Geländewagen von acht großen japanischen und amerikanischen Herstellern, die Sie im Karriere-Modus auch noch mit allen möglichen Extras ausrüsten. Nicht, dass die Unterschiede so gewaltig wären – aber dermaßen viele echte Automarken in einem Spiel zu versammeln, dürfte nicht billig gewesen sein. Oder sind Gelände-Lizenzen etwa im Dutzend billiger?

Das Fahrverhalten ist etwas banal, immerhin aber sind 15 Strecken frei befahrbar und einige auch gut verziert. Man kann genau erkennen, welche Orte zuerst entwickelt wurden,


Traum-Truck: Wer sich im Karriere-Modus den Renn-Offroader von Ford leisten kann, hat es geschafft.

und welche erst später. Strotzen die ersten Kurse nur so vor Abwechslungen (Flugzeugen, Zügen, zu durchfahrenden Flüssen), werden die späteren Offroad-Pisten deutlich monotoner. Interessant übrigens, dass die CD ein Hybrid ist: Sie können das Spiel auch auf einem Apple Macintosh installieren. **(uh)**

WERTUNG 4X4 EVOLUTION PC PLAYER — **SPIELSPASS 61**



UDO HOFFMANN

Vor zu vielen Ideen und Nonkonformismus konnte sich Terminal Reality durchaus retten. Die Rennen durchs Gelände wirken anfangs schnittig, später hausbacken, zum Schluss eher langweilig. So lobenswert auch die Masse an Fahrzeugen ist, der Nacht-Modus, die vielen Einzelteile, die man sich für seine Autos kaufen kann, ein Geschwindigkeitsrausch trat bei mir nicht auf. Dafür fahren sich die Autos zu träge und überhaupt zu undynamisch.
Dennoch haben die Programmierer aus ihren Möglichkeiten viel gemacht. »Insane« (Test auf Seite 110) ist für den alten Rennspiel-Profi, der etwas Neues erleben will, genau richtig. Einsteiger aber wären überfordert. Für diese Geländehäschen ist 4x4 Evolution wie gemacht.

»Guter Durchschnitt.«

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

SWAT CLOSE QUARTERS BATTLE ELITE EDITION

ENTWICKLER: Sierra **VERTRIEB:** Havas Interactive **TESTVERSION:** Importversion 1.400 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorb.) **MULTIPLAYER:** bis 6 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.swat3.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 4 MB-Direct3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** P II/350, 128 MByte RAM, 16 MB-Direct3D-Karte



Mit dieser Maschine flüchtet kein Terrorist! (Alle Bilder Direct3D, 1280 x 1024)

Besser, schöner, größer – so präsentiert sich »SWAT 3« in der »Elite Edition«. Mehr Missionen, Multiplayer-Unterstützung und Tools zur MOD-Erstellung bekommen Sie für weniger Geld als vorher.

Die neuen Einsätze führen Sie unter anderem auf einen Airport für Sportflugzeuge, in die U-Bahn von Los Angeles (dass es da überhaupt eine gibt – unglaublich!) oder in ein Krankenhaus. Auch hier stimmen kleine Details wie beispielsweise die Geräte in der Radiologie. Die Qualität der Aufträge entspricht derjenigen der anderen aus dem Originalprogramm.

Für die Mehrspieler-Unterstützung vergeben wir 70 Punkte – außer einem kooperativen Modus finden Sie nur klassisches Deathmatch samt den Varianten »Last Man Standing« und »Paintball«. Bei ersterem gewinnt der zuletzt


Genau, lass' die Waffe fallen. Ist besser so.

Überlebende, Paintball hingegen sorgt für lustige Farbflecken ohne Tote. Schön: das Fünf-Mann-Team kann mit KI-Teilnehmern aufgefüllt werden. Leider dürfen nur maximal sechs Leute mitspielen. Und das Ganze kostet Sie etwa 20 Mark weniger als das Original-Programm. Wer dies schon hat, kann sich alle Zusätze in Einzelteilen herunterladen; schonend für den Geldbeutel, denn alles zusammen macht nicht weniger als 50 Megabyte aus. **(mash)**

WERTUNG SWAT CLOSE QUARTERS BATTLE PC PLAYER — **SPIELSPASS 82**



MARTIN SCHNELLE

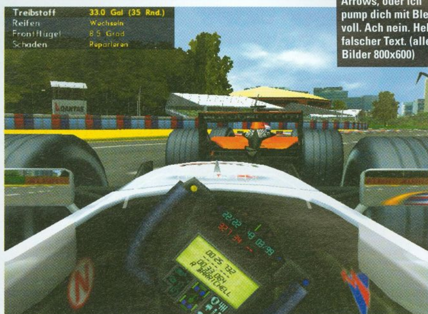
Wie schon das erste SWAT 3 vor gut zehn Monaten, so zieht mich auch diese verbesserte Version sofort in den Bann. Ich ertappte mich sogar dabei, wie ich vor dem Monitor nur flüsterte. Die fünf neuen Missionen fügen sich nahtlos in die bereits existierenden ein, womit es immer noch nicht allzu viele sind. Der Mehrspieler-Modus bietet zwar nicht so viele Spiel-Modi wie Rogue Spear, dennoch zieht Sierra nun fast gleich. Die KI-Probleme existieren aber immer noch, daher ziehen wir in der Summe einen Punkt ab.

»Zieht sofort in den Bann.«

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

ENTWICKLER: EA Sports **VERTRIEB:** Electronic Arts **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.easports.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 8 MByte-3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/800, 128 MByte RAM, 32 MByte-3D-Karte



Fahr schneller, Arrows, oder ich pump dich mit Blei voll. Ach nein. Hehe, falscher Text. (alle Bilder 800x600)

Es kann nicht mehr lange dauern, bis ein und dasselbe EA-Sports-Spiel quartalsweise neu erscheint. Oder vielleicht sogar monatlich?

FAKTEN

- Schon wieder ein Formel-1-Spiel von EA Sports (siehe PC Player 6/2000)
- Schon wieder mit der Saison 2000
- Neuheit: Fahrschule
- Stark verbesserte Motorgeräusche und Bodentexturen
- Immer noch schlechte Gegner-KI

Manchmal ist weniger mehr. Diese Regel sollte sich Electronic Arts hinter die Ohren schreiben. Denn ein halbes Jahr Arbeit am verkorksten »F1 2000« reicht nicht aus, um aus einem glücklosen Heidfeld einen strahlenden Schumacher zu machen.

Auch wenn die Verbesserungen zum Teil nicht unerheblich sind, selbst wenn sich auch dieses Spiel gut verkaufen wird: Ein schales Gefühl bleibt, denn wesentliche Kritikpunkte des Vorgängers wurden nicht ausgemerzt.

Simulation mit Fahrschule

Nach wie vor geht es um die Saison 2000, nach wie vor sitzen Sie im Cockpit eines der 22 Wagen und kurven in Training, Einzelrennen oder Weltmeisterschaft um die 17 Kurse der kürzlich beendeten Saison. Neu hinzugekommen ist eine Fahrschule, die interessant ist. Im Doppelsitzer von McLaren fährt ein Fahrlehrer mit Ihnen durch verschiedene Kurven dreier Strecken (Indianapolis, Monza, Suzuka). Sie müssen das nachmachen und dabei innerhalb eines gewissen Zeitlimits bleiben.

Obwohl die Kommentare des Fahrlehrers an Belanglosigkeit nicht zu überbieten sind (»fahre rechts durch die Rechtskurve«), lernt man sehr viel. Dafür sorgt die Vergabe dreier Orden. Bronze: Mindestzeit erreicht. Silber: Schon gut gefahren. Gold: Optimal gefahren. Da es nur durch intensives Training möglich ist, den Goldorden zu bekommen, wird hervorragend vermittelt, wie viel Zeit man schon in einer einzigen Kurve herausholen kann.

Auch die Nachzündgeräusche beim Leerlauf des Motors sind gelungen und die mit Lehm verdreckten Bodentexturen bei manchen Kurvenausfahrten haben wir so noch nie gesehen. Aber das Wesentliche fehlt nach wie vor: Eine gute Gegner-KI und somit das Gefühl, mit einer richtigen Simulation unterwegs zu sein. Mehr dazu im Meinungskasten. **(uh)**



Jaguars können weit und hoch springen, wie schon Prof. Grzimek wußte.

AB ZUM DOPINGTEST



Es ist am Start unmöglich, mit den Computergegnern mitzuhalten. Die beschleunigen nämlich alle, als hätten sie Koks im Tank. (Achten Sie auf den blauen Wagen rechts unten.)



Erstaunlicherweise bremsen die Computergegner in der Eau Rouge bis in den vierten Gang hinunter.

UDO HOFFMANN



EA Sports kann im Formel-1-Geschäft keinen großen Preis gewinnen. Die Strecken sind schön wellig gestaltet, orientieren sich aber nur bedingt an der Realität. Die Formel 1 wird außerdem von Europäern dominiert, es gibt dort keine Meilentachos. Merkt Euch das endlich, Ihr EA-Amis. Der größte Nachteil aber sind die Computerfahrer: Am Start düsen sie davon wie mit Sieben-Meilen-Reifen, auf den Strecken testen sie immer wieder ihre Bremsen, wo das gar nicht nötig wäre. Allgemein fehlt es dem Programm einfach an der nötigen Genauigkeit.

Wenn Sie sich an bizarrer Computer-Intelligenz nicht stören, haben Sie trotz aufpoppender Grafik vielleicht richtig Spaß. Puristen aber wird man kaum von »Grand Prix 3« weglocken können.

»Kein großer Preis.«

WERTUNG F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

▲ PRO
- FAHRSCHULE
- VIELE DETAILVERBESSERUNGEN, ABER ...

▼ CONTRA
- ... IMMER NOCH UNGENAUIGKEITEN
- HARDWARE-FRESSER

GRAFIK:	60
SOUND:	70
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	60

PC PLAYER SPIELSPASS **69**

Strategiespiel für Profis

EUROPA UNIVERSALIS

ENTWICKLER: Paradox Entertainment **VERTRIEB:** Blackstar Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.europa-universalis.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 64 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/300, 128 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/500, 128 MByte RAM


Die Reconquista geht weiter: Portugal greift ganz im Widerspruch zur Weltgeschichte die Mauren in Marokko an.

Eingefleischten Brettspielern, denen »Risiko« zu banal und Tabletops zu wenig global ist, mag »Europa Universalis« schon ein Begriff sein.

Als graue Eminenz hinter den Monarchen bestimmen Sie die Entwicklung einer europäischen Nation zwischen der Entdeckung Amerikas und den napoleonischen Kriegen. Ziel ist nicht etwa die alleinige Herrschaft über Europa oder gar die ganze Welt, das wäre in Europa Universalis wohl auch überhaupt nicht möglich. Vielmehr sollte versucht werden, zur dominierenden Macht innerhalb des europäischen Kontinents aufzusteigen und diese Stellung erfolgreich zu verteidigen. Dabei ist Gewalt nur eines von vielen möglichen Mitteln zum Zweck. Alternativen dazu bieten Kolonisierung, Diplomatie, Handel, Wirtschaft, Forschung oder gar Religionspolitik. Die PC-Umsetzung von Europa Universalis ist den schwedischen Entwicklern von Paradox durchaus geglückt. Eine übersichtliche 2D-Weltkarte mit Dutzenden – vom Computer recht schlau gesteuerten – unabhängiger Herrschaften lädt zum Spiel, bei dem sich kleine Einheiten ordentlich animiert von Provinz zu Provinz bewegen. Das Geschehen schreitet nicht in einzelnen Spielrunden voran, sondern in jederzeit pausierbarer Echtzeit. Verschiedene Kartenoptionen erläutern die diplomatischen, wirtschaftlichen oder religiösen Zusammenhänge. Die Menüsteuerung ist leider etwas umständlich. Neben der großen Kampagne bietet das Spiel sechs weitere historische oder imaginäre Szenarien mit unterschiedlichen Ausgangslagen. Allerdings sucht man vergeblich nach einem Editor oder nach Zufallsszenarien.

Europa Universalis ist sicherlich kein Strategiespiel für die breite Masse. Wer jedoch den schwierigen, zeitraubenden Einstieg meistert, der wird feststellen, dass die Spieltiefe dieses Titels kaum zu übertreffen ist. **(luc)**

WERTUNG EUROPA UNIVERSALIS PC PLAYER — SPIELSPASS **73**



LUC MARTIN

Was ich bei Europa Universalis am meisten vermisst habe, sind Szenarien, bei denen der Spieler bei Null anfangen darf, anstatt mit der Führung einer etablierten Nation quasi ins kalte Wasser geworfen zu werden. So hätte mich die Komplexität von Europa Universalis zu Beginn fast erschlagen. Erst als ich mir einmal der Zusammenhänge im Spiel bewusst wurde, konnte mich das Spiel dann doch noch für etliche Stunden in seinen Bann ziehen.

»Der Spieler wird ins kalte Wasser geworfen.«

Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgerittene

G-PLAYER

ENTWICKLER: Virtual Management **VERTRIEB:** Virtual Management **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** ca. 1000 (Internet) **INTERNET:** www.g-player.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/60, 32 MByte RAM, Internetzugang **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium/90, 32 MByte RAM, Internetzugang


Zwei Käufer für das gute Aluminium hat Kapauns Company bereits gewonnen.

Allmählich scheint das Geschäft mit den Online-Wirtschaftssimulationen ja in Schwung zu kommen – und interessanterweise stellt sich dabei heraus, dass sie sich im Kern recht stark ähneln.

Der Beitrag von Virtual Management (dessen Kurztitel übrigens für »Global Player« steht) beispielsweise funktioniert im Kern beinahe genauso wie Cryos »Venezia«, auch wenn beide Titel sonst keine Gemeinsamkeiten haben. Sie suchen sich also unter mehr als 100 Branchen zunächst eine aus, in der Sie tätig werden möchten und gründen mit dem virtuellen Anfangskapital eine entsprechende Firma. Rohstoffe werden von anderen Spielern eingekauft, die eigenen Produkte wiederum an den Rest der Welt verscherbelt.

Wir machten mit einer Aluminiumfabrik in Afrika die Probe aufs Exempel – Lieferanten für die benötigten Rohstoffe (Bauxit und Braunkohle) waren schnell gefunden und Abnehmer für das fertige Aluminium stellten sich auch bald ein. Die Simulation läuft in Runden ab (zwei Züge pro Tag, von denen aber auch problemlos einer übersprungen werden kann) und weist mit ihren diversen Optionen eine erhebliche Tiefe auf. Mit der Registrierung erhalten Sie genügend Creditpoints gutgeschrieben, um sich in zwei verschiedenen Spiel-Welten einzuschreiben, die Teilnahme in weiteren Wettbewerben muss dann mit richtigem Geld erkauft werden. **(jn)**



Auf der Website finden sich zusätzliche Tabellen und Informationen.

WERTUNG G-PLAYER PC PLAYER — SPIELSPASS **63**



JOE NETTELBECK

Windschnittig, ohne Firlefanz, schnell erlernbare Handhabung – das klingt gut, könnte aber gerade bei einer Wirtschaftssimulation zu wenig sein. Andererseits: Die Mitspieler sind hier real, zudem haben die Hersteller für die nahe Zukunft Championships angekündigt, in denen man größere Mengen harter Mark gewinnen kann. Wenn das nicht motiviert! Natürlich ist G-Player trotzdem ein Fall für Leute, die auch Consors eher als Online-Sim betrachten, aber von denen soll es ja gar nicht so wenige geben ...

»Ein Paradies für Jungmanager.«

Adventure für Fortgeschrittene

THE FINAL CURSE

ENTWICKLER: Microids **VERTRIEB:** Havas Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **INTERNET:** www.thefinalcurse.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium/200, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/400, 128 MByte RAM


Zu Besuch im versteckten Geheimlabor des Kabbalisten.

Die Templer sind an allem schuld: Verärgert durch die Zerschlagung ihres Ordens fabrizierten sie vier verteufelte Reliquien, welche in ferner Zukunft alles in die Luft jagen sollen.

Die ferne Zukunft ist jetzt, weshalb eine Dame namens Morgane in einer magischen Zeitreise durch diverse Epochen des Louvre-Museums stolpern muss, um die fraglichen Artefakte zu entwenden und so die Welt zu retten.

Das 3D-Adventure (vorgefertigte Schritte sowie 360-Grad-Rundblick an den Standpunkten) spielt sich gar nicht mal sooo übel, kann aber insgesamt nicht überzeugen. Wer immer zum Beispiel für das Inventar verantwortlich war, sollte zu 20 Stockhieben verurteilt werden! Magere acht Slots und dazu eine Art mitwandernde Zauber-Kiste, die man ständig extra bemühen muss, weil die gerade benötigten Objekte natürlich wieder nicht im Normalgepäck waren! Kann uns mal jemand erklären, was das soll???

Grafisch macht das Spiel weniger her, als man anhand der Packung meinen könnte. Die vielen Videosequenzen sehen zwar wirklich nicht schlecht (wenn auch sehr rendergrafisch geleckt) aus, die gewöhnliche Spieloptik aber erntet allenfalls einen »Na ja«-Grummler. Zumal wenn man bedenkt, dass hier ja nichts in Echtzeit berechnet werden muss. Immerhin bietet das Spiel eine recht große Menge an Rätseln, deren manchmal etwas seltsame Logik freilich zu Experimenten nötigt. **(jn)**


Na, wenn das mal nicht der König Ludwig ist! Wollen wir ihn stehlen?

WERTUNG THE FINAL CURSE **PC PLAYER** SPIELSPASS **51**



JOE NETTELBECK

Vor Urjahren bin ich mal im Louvre gewesen und kann mich noch düster an einen mächtig verstaubten Tag erinnern. Ganz so öde ist The Final Curse nicht (und sicher auch gefälliger als das thematisch ähnliche »Traitors Gate«), aber von einer Empfehlung kann dennoch keine Rede sein. Das Thema ist nicht so massenfreundlich wie beim Vorgänger »Dracula: Resurrection«, der pädagogische Zeigefinger wackelt allerorten und die Item-Verwaltung geriet viel zu umständlich.

»Fahren Sie lieber im Frühling nach Paris.«

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

FUSSBALL 2000

ENTWICKLER: Iridion Interactive **VERTRIEB:** Swing Entertainment **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.53 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (an einem PC) **INTERNET:** www.iridon.com, www.swing-games.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/75, 16 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM

Stramme, durchtrainierte Waden (44 an der Zahl) suchen Sie in diesem Spiel vergebens. Rechnen Sie eher mit 22 kleinen Pünktchen, nur entfernt Fußballprofis ähnelnd.


Der Flohzirkus jubelt, hat er doch ein Tor geschossen. Doch der Übersicht sind die Winzfiguren durchaus dienlich. (640x480)

Eins der Pünktchen steuern Sie per Tastatur und bemühen sich, Tore zu schießen beziehungsweise welche zu verhindern. Na ja, Sie kennen die Fußballregeln. Das Besondere an diesem Spiel ist seine einfache Bedienung, die im Zeitalter eines »FIFA 2001« von Gelegenheitsspielern garantiert wohlwollend zur Kenntnis genommen wird. Sie rennen mit Ihrem kickenden Floh in die vier Himmelsrichtungen und schießen oder passen in Richtung des nächsten Mannschaftskameraden, wobei Sie dem Ball sogar etwas Effet geben dürfen. Als Trainer bestimmen Sie nebenbei die Taktik (4-3-3 oder 5-3-2-System) oder andere Kleinigkeiten wie Aggressivität und Mannschaftsaufstellung. Jeder Spieler besitzt sechs Attribute wie Schnelligkeit oder Kondition, die schon einigen Einfluß haben. Damit die Langzeitmotivation nicht zu kurz kommt, gibt es außerdem noch etliche Ligen, in denen Sie um nationale Meistertitel kämpfen. **(uh)**


Der Taktikpart ist bei aller Einfachheit gar nicht mal so übel.

WERTUNG FUSSBALL 2000 **PC PLAYER** SPIELSPASS **61**



UDO HOFFMANN

Sieht aus wie eine Erscheinung aus der Steinzeit des Computerspiels, um konkret zu werden, sieht fast aus wie »Microprose Soccer«. Und was komisch ist, es macht immer noch Spaß. Ich brauche keine Grafikorgien und keinen Rundum-Sound, viel wichtiger sind ein einfaches Handling, dramatische Torszenen, ein fähiger Computergegner oder noch besser, ein unfähiger menschlicher Kontrahent, den man nach Strich und Faden demütigen kann. Und das ist hier alles vorhanden, nur den realen Partner müssen Sie selbst herbeizaubern.

»Spaßige Steinzeit.«

Ein PC-Spiel mit Konsolencharme: unkompliziert, zugänglich, nicht der allergrößte Tiefgang, aber der kann auch auslaugend wirken und ist manchmal sogar unerwünscht.

Strategiespiel für Fortgeschrittene

STARSHIP TROOPERS

ENTWICKLER: Blue Tongue Software **VERTRIEB:** Hasbro Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.microprose.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 3D-Karte

Insektenhasser aufgemerkt: Als Mitglied der mobilen Infanterie brauchen Sie bei diesem Taktikspiel aus Ihrer Abneigung keinen Hehl zu machen.


Wo Insekten gegen Infanteristen kämpfen bleibt der Schnee nicht lange kalt.

Wohl niemand, bis auf ein paar Entomologen, mag Insekten. Auch wenn uns derzeit ein paar Köche vom Geschmack und Nährwert überzeugen wollen, diese Krabbelviecher sind einfach herzlich unsympathisch.


Mit einigen Schüssen verschließen Sie das riesige Käferloch.

Wirklich unangenehm wird es, wenn sich eklige Rieseninsekten entschließen, von ihrem kahlen Heimatplaneten aus die Städte der Erde mit ihrer Artillerie heim zu suchen. Dazu brauchen diese Fieslinge noch nicht einmal irgendwelche Kanonen – stattdessen schießen einfach gigantische Käfer Plasmabälle aus ihrem Hinterleib ab. Die Menschheit lässt sich diese Attacken natürlich nicht gefallen und entsendet ihre stellaren Kammerjäger – die mobile Infanterie.

Wie in der Film- und Buchvorlage werden diese »Starship Troopers« zunächst auf der gegnerischen Heimatwelt Klendathu abgesetzt und ballern sofort auf alles, was mehr als zwei Beine hat.

Stellare Kammerjäger

Per Mausklick dürfen Sie immerhin die Aggressivität Ihrer Soldaten steuern – speziell in späteren Missionen ist es ratsam, sparsam mit der Munition umzugehen. Schließlich kommandieren Sie nur eine kleine Einsatzgruppe, deren Mitglieder von Auftrag zu Auftrag mitgenommen werden müssen. Vor der Landung auf der Planetenoberfläche suchen Sie noch aus der jeweils zur Verfügung stehenden Ausrüstung die passenden Wummen und Spezialgegenstände für jeden Trooper aus. Zudem gibt es Experten mit individuellen Fähigkeiten – so helfen PSI-Kräfte gegen gedankenbeeinflussende Oberkäfer. Granatenwerfer, Raketenwerfer, Nervengas und Flammenwerfer kommen ebenso zum Einsatz wie heilende Medi-Packs. In einigen Situationen dürfen Sie Luftunterstützung herbeirufen oder mit Raketenrucksäcken selbst in die Luft gehen. Die zahlreichen Formationsbefehle sollen offenbar den taktischen Tiefgang vergrößern, dummerweise folgen die Soldaten den Befehlen kaum und lösen die schützenden Formationen rasch wieder auf.

Das Schlachtfeld wird in echtem 3D dargestellt, wobei der Blickwinkel frei verändert werden kann. Leider kommt es dabei oftmals zu Problemen, oft lässt der Computer Sie aus einer sehr ungünstigen Perspektive auf das Geschehen schauen und Sie müssen die Kamera von Hand nachführen. Zudem wirken die Welten erstaunlich öde, gespickt mit manch unschönen Bodentexturen. Dennoch kommt tatsächlich an mancher Stelle Atmosphäre und Spannung auf, wenngleich die Missionen sich recht ähnlich spielen. **(tw)**

»Kommandant einer kleinen Einsatzgruppe.«

THOMAS WERNER



Wer je von einer Mücke wachgehalten wurde oder einer Kakerlake nachgesetzt ist, der wird seine Freude an Starship Troopers haben. Die Bewegungen der unterschiedlichen Monsterinsekten wirken glaubhaft, die Filmvorlage ist deutlich zu erkennen. Leider wirken viele andere Details - wie etliche der Texturen - ein wenig zweitklassig, manches ist einfach unausgereift. Die Idee, während der Missionen keine Speicherung zu erlauben, gilt ja mittlerweile eindeutig als Irrweg. Anfangs ist die Motivation auch dank der taktischen Ausrichtung hoch, später fehlt ein wenig die Abwechslung.

»Manches ist unausgereift.«

WERTUNG STARSHIP TROOPERS

▲ **PRO**
- BEEINDRUCKENDE RIESENINSEKTEN
- TAKTISCHES VORGEHEN

▼ **CONTRA**
- MIESE SPEICHERFUNKTION
- ZU WENIG ABWECHSLUNG

GRAFIK:	60
SOUND:	60
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-

PCPLAYER SPIELSPASS **63**

FAKTEN

- Nach dem Film und der gleichnamigen Buchvorlage von Heinlein
- Tutorial
- Circa 20 Missionen
- 15 Gegnerarten
- Taktische Ausrichtung
- Ausrüstung wichtig

Action-Adventure für Fortgeschrittene

BLAIR WITCH VOLUME 2 DIE LEGENDE VON COFFIN ROCK

ENTWICKLER: Humanhead **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.take2.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 2 MByte-Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 96 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16 MByte-3D-Karte

Parallel zum Kinostart von »Blair Witch 2« gibt es auch eine neue Spielereihe; hier erzählt allerdings jeder Titel seine eigene Story.

FAKTEN

- Auflösung bis zu 1280 mal1024 möglich
- Basiert auf der Mythologie der Blair-Witch-Filme
- Viele Kämpfe und noch mehr selbstablaufende Sequenzen

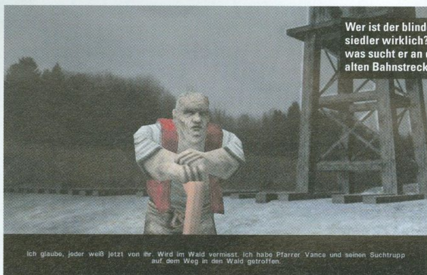
Der zweite Teil der Action-Adventure-Trilogie – diesmal auf dem Mist von Humanhead (»Rune«) gewachsen – führt Sie weit zurück in die Vergangenheit. Zurück in das Jahr 1886 ...

Damit, erfährt das im ersten Film angedeutete Massaker am Coffin Rock seine Aufarbeitung. Die Geschichte beginnt mit einem schwer verletzten Mann ohne Gedächtnis, der von dem Mädchen Robin im berüchtigten Wald aufgefunden wird. Die Kleine führt den Mann heim auf eine abseits gelegene Farm, wo er gesund gepflegt wird. Nur um zu erfahren, dass das Mädel mittlerweile im Wald verschwand. Klarer Fall, der von der farmeigenen Großmutter auf den Namen Lazarus getaufte Unbekannte muss sie suchen.

Dies geschieht meist auf dreierlei Weise: Unterwegs ballert und säbelt sich Lazarus in Third-Person-Perspektive durch übernatürliche Gegner. Zwischendurch führt er lange Gespräche in noch längeren, selbstablaufenden Sequenzen und drittens erlebt er Flashbacks in Form von Rückblenden, die meistens interaktiv gestaltet sind. Denn der Mann ohne Erinnerung war schon einmal hier, und zwar als Soldat im Bürgerkrieg. Das alles ist streckenweise durchaus gänsehäutig, was aber in erster Linie dem nebligen Dunstschwaden-Wald sowie den gar nicht üblen Soundeffekten zuzuschreiben ist. Richtig spannend hingegen ist es in Wahrheit nicht so sehr, und insofern fällt das Spiel gegenüber dem ersten Teil auch deutlich ab.

Gelegentlich dürfen Objekte aufgenommen werden, wobei es sich meist um Waffen oder Munition handelt. Dabei – und bei anderen Gelegenheiten – sorgt die hier verwendete »Nocturne«-Engine mit umständlicher Steuerung für Unbehagen, und in der deutschen Fassung haben auch die Lokalisierer geschludert: Da gerät die Reihenfolge der Sätze schon mal durcheinander und manchmal werden sie ganz verschluckt. Übermäßig inspiriert klingen die Sprecher samt und sonders nicht – obwohl doch Scharping meines Wissens gar nicht dabei war.

Schließlich fordert die Engine im Hardware-Modus allerneueste Treiber, so dass Grafikärger wortwörtlich vorprogrammiert ist. **(jn)**



Wer ist der blinde Einsiedler wirklich? Und was sucht er an der alten Bahnstrecke?


Ich geb dir die Kugel, Höllenhund!


Nicht gut, gaaar nicht gut!



JOE NETTELBECK

Ich war schon immer der Meinung, dass die »Nocturne«-Engine an Kameraführung und Steuerung krankt – und daran hat sich bis heute nichts geändert. Dem Spiel selbst kann man eine gewisse Schauer-Atmosphäre nicht absprechen; dass man dann allerdings ganz unvermittelt gegen Geister und lebende Holzkonstruktionen kämpfen muss, hat wohl eher mit den Erwartungen an ein Action-Adventure als mit der Logik der Story zu tun.

»Eine Auftragsarbeit, und man merkt es.«

WERTUNG BLAIR WITCH VOLUME 2

▲ PRO
- ATMOSPHÄRISCH GUT
- OHNE 3D-BESCHLEUNIGUNG GUT SPIELBAR

▼ CONTRA
- HANDWERKLICHE SCHLAMPEREIEN
- STEUERUNG DANEBEN

GRAFIK:	70
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	-

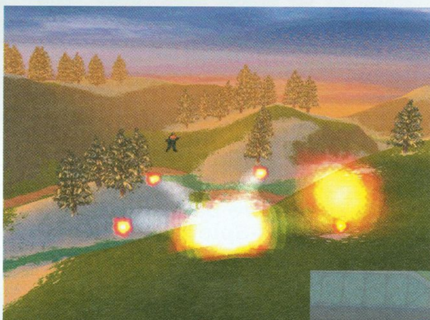
PC PLAYER SPIELSPASS **59**

Action für Einsteiger und Fortgeschrittene

FRONTSCHWEINE

ENTWICKLER: Fish'n'Ribs **VERTRIEB:** Infogrames **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC, Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.frontschweine.com, www.infogrames.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 8MByte-Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/450, 64 MByte RAM, 16 MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16 MByte-Grafikkarte

Kriegstreiber sind miese Schweine! Das können Sie hier absolut wörtlich nehmen, denn bei diesem Spiel kämpfen Sie mit Ebern gegen den Computer – ein echter Spaß!



Erwischt! Mit der Bazooka können Sie gleich mehreren Schweinen die Hammelbeine lang ziehen. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

Haben Sie den Team-17-Evergreen »Worms« gemocht? Dann werden Sie »Frontschweine« lieben, denn dies im Prinzip nichts anderes als die Umsetzung des Kampfkriecher-Klassikers in 3D.

Im Kontinent Saustallasien stehen die Zeichen auf Krieg: Auf einer Inselgruppe im Südpigzifig wurden riesige Vorkommen von Schweinefraß entdeckt – und wer die kontrolliert, regiert die Welt. Also machen sich Steckdosen-Nasen-Vertreter aller sechs Nationen auf, um den Kampf für sich zu entscheiden.

Welches Schweinderl hätten's denn gern?

Schwer bewaffnet ziehen Sie los, um 25 Einzelgefechte für sich zu entscheiden. Dies funktioniert wie

»Worms in 3D.«

in Worms: Abwechselnd kommt jede Kampfsau an die Reihe und muss sich in einem Zeitlimit bewegen, dann schießen. Schon nach kurzer Zeit dürfen Sie Ihre Jungs befördern, woraufhin sie spezielle Fertigkeiten erlernen. So gibt es etwa Sanitäter mit heilenden Hufen oder Artilleristen, die mit der Bazooka auch ferne Ziele unter Beschuss nehmen. Auf dem Spielfeld finden Sie außerdem Kisten mit Nachschub und Medikits.

Glänzend gelungen ist die deutsche Lokalisation mit jeder Menge cooler Sprüche, welche die Rüsselviecher nach einer Aktion grunzen. Humor bewies schon die englische Version, die »Hogs of War« heißt. Mit der Optik, die schon in der PlayStation-Version keine Sau mehr aus dem Stall hervorlockte, verbuchen die Grafiker eher wenig Punkte. Zumindest sorgt die 3D-Umgebung für Originalität. Dafür macht es umso mehr Spaß, in geselliger Runde vor dem Rechner m it maximal vier Spielern anzutreten – auf dass die besseren Keiler gewinnen mögen! **(mash)**



Das MG hat eine gute Streuung, und wenn es denn mal trifft, richtet es auch viel Schaden an.

So ist es richtig! Hinterkeule vom Grill!

MARTIN SCHNELLE



So eine Ferkelei! Hier wurde das uralte Artillery-Duel-Prinzip aufgegriffen – und sehr witzig umgesetzt! Die Sprüche der Allesfresser hat Infogrames hervorragend lokalisiert und mit den entsprechenden Akzenten versehen. Schon allein bei den Deutschen gibt es Rheinländer, Berliner und Bayern.

»So eine Ferkelei!«

Trotzdem haben die Designer die Taktik nicht vergessen. Beim Befördern Ihrer Borstenviecher müssen Sie darauf achten, welche Fertigkeiten Sie brauchen. Und auch die Level sind so angelegt, dass Sie um ein paar Überlegungen nicht herumkommen.
Die Grafik mag ja nicht mehr das Gelbe, äh, Weiße vom Speck sein, doch holen Sie ein paar Freunde vor den Monitor, machen die Ballereien dermaßen viel Spaß – da kommt echtes Worms-Feeling auf.

WERTUNG FRONTSCHWEINE

▲ PRO
- WAHNSINNIG WITZIG
- MEHRSPIELER-MODUS GENIAL

▼ CONTRA
- MÄßIGE GRAFIK

GRAFIK:	40
SOUND:	80
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	90

PC PLAYER SPIELSPASS 72

FAKTEN

- 25 Einzelspieler-Missionen
- Level-Generator
- 34 Mehrspieler-Karten
- Spezialisierung

Adventure für Fortgeschrittene und Profis

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



ENTWICKLER: LucasArts **VERTRIEB:** Electronic Arts **TESTVERSION:** Import-version **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorb.) **MULTIPLAYER:** –
INTERNET: www.lucasarts.com/products/monkey4, www.monkey-island.de
HARDWARE, MINIMUM: Pentium 200, 32 MByte RAM, 3D-Grafikkarte
HARDWARE, OPTIMAL: Pentium II/350, 64 MByte RAM, 3D-Grafikkarte

Totgesagte leben länger: Das siechende Adventure-Genre bekommt mit dem vierten Monkey-Island-Spiel eine ebenso komische wie knifflige Vitaminspritze verpasst.



Woah, die SCUMM-Bar hat sich aber ganz schön verändert! 3D-Guybrush betrachtet entsetzt die Auswirkungen des Tourismus-Booms auf Melée Island: kein Dreck, kein Grog, keine Piraten. (640x480, Direct3D)

»Aber das ist doch ... « – Die Sumpffahrt auf Lucre Island gehört zu den extra-bizarren Momenten in einem phantasievollen Spiel.

FAKTEN

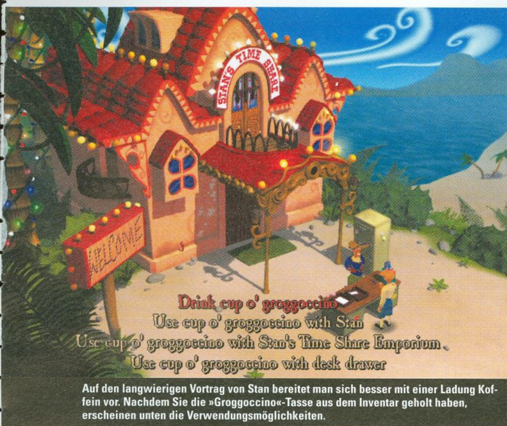
- Klassisches Adventure-Spielprinzip
- Tastatursteuerung statt Point-and-Click
- 3D-Spielfiguren auf Basis der »Grim Fandango«-Engine
- Zwerchfell-Zerrungs-gefahr durch unerhört komische Dialoge

Wann haben Sie zuletzt vor Ihrem geliebten Computer gesessen und dabei aufrichtig gelacht (wir meinen wohlgemerkt nicht das irre Kichern, das sich in Verbindung mit hartnäckigen Treiber-Problemen einstellt)?

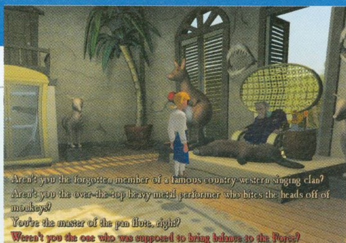
Das Comeback von Freibeuter-Früchtchen Guybrush Threepwood enthält dermaßen viele skurrile Charaktere und treffsichere Pointen, dass LucasArts es auch als interaktive Sitcom vermarkten könnte.

Irgendwo in der Karibik. Elaine, die Gouverneurin von Melee Island, darf sich ab sofort mit einem silbenreichen Doppelnamen schmücken. Als Mrs Marley-Threepwood kehrt sie zusammen mit ihrem Schnuckelgatten Guybrush aus den Flitterwochen zurück. Doch das zärtliche Kosenamen-Gegurre der beiden Turteltauben findet schnell ein jähes Ende. Der zwielichtige Charles L. Charles hat Elaine für tot erklären lassen und Neuwahlen angeordnet. Der Fremde liegt nach ersten Hochrechnungen deutlich in Führung, schließlich hat er allen stimmberechtigten Seeräubern Frei-Grog versprochen. Elaines Entdeckung, dass es sich bei dem Kandidaten in Wirklichkeit um den Spuk-Kapitän LeChuck handelt, wird weitgehend ignoriert. Aber sie hat ja noch ihren Guybrush, der mit seiner hochmotivierten Piratencrew der Verschwörung auf den Grund geht.

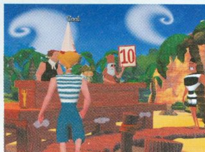
Selbst wenn Sie noch nie etwas von der Monkey-Island-Serie gehört haben, dürfte Ihnen langsam dämmern, dass sich hier keine seriösen Piratendramen im Errol-Flynn-Format abspielen. Bereits 1990 feuerte der erste Teil »Secret of Monkey Island« kräftige Humor-Breitsalven ab und regierte das damals in voller Blüte stehende Adventure-Genre. Doch mittlerweile weht ein rauer Wind: Sinkende Verkaufszahlen sind daran schuld, dass die meisten Spielefirmen ihre Budgets lieber in das 234. Echtzeitstrategie-Spiel stecken, als in die Entwicklung neuer Adventures.



Auf den langwierigen Vortrag von Stan bereitet man sich besser mit einer Ladung Koffein vor. Nachdem Sie die »Groggoccino«-Tasse aus dem Inventar geholt haben, erscheinen unten die Verwendungsmöglichkeiten.



Bei Gesprächen sollten Sie alle zur Wahl stehenden Antworten ausprobieren. LucasArts-typischer Humor darf bei der Begrüßung von Ozzie nicht fehlen.



Jedes Jury-Mitglied achtet auf ein anderes Detail bei der Bewertung der Klippenspringer-Leistung. Und wir bräuchten sooo dringend den Goldpokal ...



Vor dem Starbuccaneers-Café studieren wir die Objekte im Inventar. Mit den Pfeiltasten wählen Sie den zu benutzenden Gegenstand aus.

Nicht zuletzt der Treue der deutschen Fans ist es zu verdanken, dass LucasArts mit »Escape from Monkey Island« seine Piraten-Satire wacker fortsetzt. Der vierte Teil läuft mit modernisierter 3D-Technik und Genre-untypischer Steuerung vom Stapel.

Flach-Piraten sind out

Seeräuber-Veteranen erleiden angesichts von Grafikstil und Bedienung erst einmal einen Kulturschock. Vorbei sind die Tage der Maussteuerung und 2D-Grafik, das neue Monkey Island folgt den technischen Pfaden des 98er-Adventures »Grim Fandango«. Mit Tastatur oder Gamepad steuern Sie einen waschechten 3D-Guybrush. Die Spielfiguren profitieren von dem Umzug in die dritte Dimension und wirken lebendiger, ohne dabei ihren Cartoon-Charme zu verlieren. Streng genommen wandeln die

»Die Spielfiguren profitieren vom Umzug in die dritte Dimension.«

Charaktere durch starre 2D-Hintergründe, aber sporadische Detailanimationen verleihen den Kulissen etwas Leben.

Die Betrachterperspektive lässt sich nicht ändern; sobald Guybrush sich dem Bildrand nähert, wird automatisch auf eine andere Kamera umgeschaltet. Manchmal gibt es Orientierungsprobleme beim Wechsel des Blickwinkels, aber eine ernsthafte Verlaufgefahr besteht nicht. Die 3D-Technik macht Escape zum ersten Monkey-Island-Spiel, dass eine Beschleunigerkarte erfordert. Sie können zwar den Detailgrad von Zuckerguss-Effekten →

UDO HOFFMANN



Wie entkam LeChuck dem Eisberg? Was wurde aus Totenschädel Murray? Wenn Sie angesichts dieser Namen nur Bahnhof verstehen, werden Ihnen einige Nuancen in Escape from Monkey Island entgehen. Einsteiger kommen sich manchmal vor, als wären sie beim falschen Klassentreffen gelandet. Kenner der Serie fühlen sich bei den Insider-Gags dafür gleich wie zuhause. Ein schön-schräges Adventure, aber die »mauslose« Tastatursteuerung ist keine Ruhmestat und nervt bei einigen Timing-kritischen Puzzles.

»Adventure-Klassentreffen.«

PARADE-PUZZLE

In diesem Beispiel-Rätsel ist Guybrush hinter einer Landkarte her. Die wurde dummerweise mit einem Wachsgemälde überdeckt, dass in einem Restaurant hängt. Prima Gelegenheit, den flambierten Fisch zu bestellen ...

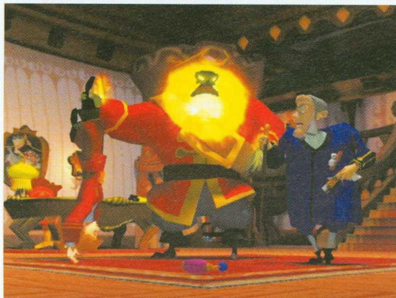

Im richtigen Moment den Mechanismus blockieren, damit der Flammteller unter dem Wachsgemälde anhält.


Der Koch eilt zur Reparatur und Guybrush kann in der verwaisten Küche Grog in den Antrieb kippen.


Dadurch wärmt die Flamme das Gemälde lange genug, um die Wachsschicht wegzuschmelzen.


Darunter kommt die Karte zum Vorschein. Der Koch überlässt Guybrush das ruinierte Kunstwerk.

Escape from Monkey Island



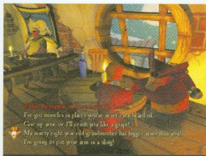
Wichtige Handlungsfortschritte werden mit vorgerenderten Zwischensequenzen erläutert. Guybrush freut sich aufrichtig über das Wiedersehen mit seinem Stamm-Todfeind.

→ wie dynamischen Schatten raufdrehen, aber die Auflösung gibt nicht mehr als 640 mal 480 her.

Kielholen mit Keyboard

Die Tastatursteuerung ist keine artgerechte Adventure-Bedienungsmethode. Es ist relativ langwierig und hakelig, Guybrush erst in eine Richtung zu drehen und dann geradeaus zu laufen, um eine bestimmte Position zu erreichen. Bei der alten Maussteuerung konnten Sie komfortabel den Zielort anklicken, aber solche Freuden sind passé. Vielleicht will LucasArts mit dem Tastatur-Kontrollschema entsprungene »Resident Evil«-Spieler betören, aber warum gibt es keine alternative Klassik-Klick-Kontrolle für Mausliebhaber? Wozu haben wir diese praktischen Dinger an unseren PCs hängen?

Der Umgang mit Gegenständen ist weniger anstrengend als das Herumgelaufe. Sobald ein interessantes Detail in Guybrushs Blickfeld gerät, erscheint automatisch der Name des Objekts am unteren Bildrand. Durch Druck auf die entsprechenden Tasten können Sie es untersuchen, benutzen oder mitnehmen. Die im Inventar gehorteten Sächelchen lassen sich jederzeit wieder hervorkramen. Hält Guybrush beispielsweise eine Schale Brezeln in der Hand und steht dabei vor einem Piraten, erscheint sowohl der Aktionsvorschlag »Esse die Brezeln« als auch »Biete dem Piraten die Brezeln an«. Durch Druck auf die Eingabe-



Der Navigator macht erst mit, wenn Sie ihm beim Armdrücken besiegen.

DIE WELT VON MONKEY ISLAND

Melée Island



1 Zur Stadt
2 Gouverneurs-Haus
3 Meathooks Haus
4 Hafen

Zu Beginn des ersten Akts muss Guybrush das Gouverneurs-Haus vor der Zerstörung bewahren. In der Stadt stellt er mit List und Tücke eine Crew zusammen und erschleicht sich im Hafen ein Schiff, um nach Lucre Island zu segeln. Meathooks Haus ist erst im zweiten Akt einen Besuch wert.

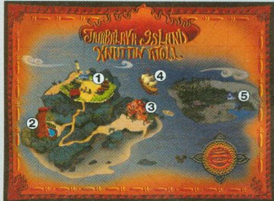
Lucre Island



1 Zur Stadt
2 Tyme-Sumpf
3 Mandrills Haus
4 Lagune

Der erste Akt geht auf Lucre Island weiter, wo Guybrush die Anwälte von Elaines Familie aufsucht. Im Laufe der weiteren Verwicklungen interessiert er sich für Prothesen und Termiten, sucht im Sumpf nach einem Banditen und folgt Ozzie Mandrill zu einer versteckten Lagune.

Jambalaya Island



1 Zur Stadt
2 Tauch-Wettbewerb
3 Stans Immobilien
4 Admiral Casaba
5 Schule

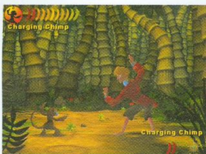
Die Insel des zweiten Akts bietet ein Wiedersehen mit Allzweck-Verkäufer Stan, der in die Immobilien-Branche gewechselt ist. Guybrush muss ferner ein Taucher-Duell gewinnen, lügende Papageien überführen und die Piraten-Schulbank auf dem Knuttin-Atoll drücken.

Monkey Island



1 Herman Toothrots Lager
2 Monkey-Kombat-Dschungel
3 Affenstadt
4 Affenkopf
5 LeChucks Kathedrale

Es kam, wie es kommen musste. Im dritten Akt kehrt Guybrush höchst unfreiwillig nach Monkey Island zurück. Er entdeckt das Geheimnis des Einsiedlers Herman Toothrot, lernt das affige Spiel »Monkey Kombat«. und stattet LeChucks Kathedrale einen Besuch ab.



In Monkey Kombat, eine Art »Schere, Stein, Papier«-Spiel müssen Sie die Wirkung von fünf Posen ausprobieren.



Miss Rivers sorgt dafür, dass aus unangepassten Freibeutern liebenswürdige Schmuse-Seeräuber werden ... oder auch nicht.

Taste führen Sie die selektierte Aktion aus. Die zahlreichen Gespräche mit anderen Charakteren werden ähnlich gesteuert. Sie wählen aus mehreren Antwort-Varianten, welchen Satz Guybrush seinem Gegenüber zuflüstert.

Traditioneller Adventure-Kern

Lassen Sie sich von neumodischem Zeug wie Polygon-Piraten und Keyboard-Kommandos nicht verunsichern. Die spielerische Seele von Monkey Island besteht aus 100 Prozent reinem, frisch destilliertem Abenteuer. Regel 1: Besuchen Sie jeden Schauplatz und untersuchen Sie jedes Detailobjekt. Regel 2: Reden Sie mit allen Personen und klappern Sie auch die unsinnigst erscheinenden Sätze im Dialogmenü ab. Regel 3: Sammeln Sie alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist, um es in anderen, oft abstrus anmutenden Situationen einzusetzen. Niemand kann Escape from Monkey Island vorzuwerfen, dass die Rätsel zu einfach und offensichtlich sind. Manchmal wandeln die Designer auf einem schmalen Grat zwischen Genialität und Abgedrehtheit. Es gibt wenige Dinge im Leben, die so befriedigend sind, wie das Knacken eines komplexen und logischen Adventure-Puzzles. Das Spiel bietet solche Momente, aber leider auch einige »Wie soll man denn da drauf kommen?«-Stöhn-Situationen inklusive auf die Stirn geklatschter Hand (ich habe beim Durchspielen eine halbe Packung Aspirin verbraucht). Manchmal flüchtet man sich ins leicht verzweifelte Auf-gut-Glück-ausprobieren von Gegenständen aus dem prall gefüllten Inventar. Das ärgerliche an solchen Sackgassen-Momenten: Sie wissen nie so recht, ob Sie vielleicht einen bestimmten Gegenstand, ein Gesprächsthema oder einen Durchgang übersehen haben. Eine Missions-Checkliste in Rollenspiel-Manier hätte nicht geschadet.

»Niemand kann dem Spiel vorwerfen, dass die Rätsel zu einfach und offensichtlich sind.«

Solche Missmut-Momente nimmt man alleine deshalb in Kauf, weil einen Story und Gags geradewegs zum Weiterspielen zwingen. Eine besondere Delikatesse sind die Dialoge zwischen dem frisch gebackenen Ehemann Guybrush und seinem schnippischen »Plünderhäschen« Elaine. Schade, dass die beiden so wenige gemeinsame Szenen haben. Im weiteren Spielverlauf muss Guybrush sich als Parfümmischer betätigen, ein affiges Logikspiel meistern, einen nasenlosen Bankräuber mit Enten-Phobie überführen und Schmähduelle gewinnen. Egal ob Säbelrasseln oder Armdrücken, Zweikämpfe werden in Monkey-Island-Tradition durch den Austausch passender Verbalinjurien gewonnen.

Sushi ist kein Grog-Ersatz

Neben LeChuck gibt es einen neuen Ober-Bösewicht: Der australische Immobilien-Tycoon Ozzie Mandrill will aus dem versifften Piraten-Inselgebiet eine familienfreundliche Touri-Hochburg machen. Deshalb ist Schluss mit dem Grog-Ausschank in der SCUMM-Bar, ab sofort werden nur noch Sushi und Cocktails mit kleinen bunten Schirmchen gereicht. Auf dem angrenzenden Knuttin-Atoll ist Mandrill bereits einen Schritt weiter. Hier werden die letzten frei laufenden Piraten in einer Resozialisierungs-Anstalt zu gefügigem Dienstleistungs-Personal umgeschult.

Aus Aktualitätsgründen testen wir die amerikanische Endversion, die durch hervorragende Sprecher und verwegene Wortspiele glänzt. Ein Nachtest der deutschen Version folgt. (hl

HEINRICH LENHARDT



Üblicherweise erdulde ich bei Adventures die Story, um meinen Spaß an den Rätseln zu haben. Bei Monkey Island ist es fast umgekehrt: Gelungene Gags und verschrobene Charaktere provozieren mehr Schmunzler pro Minute als eine durchschnittliche Comedy-Show. Ich hoffe, dass der Wortwitz die deutsche Übersetzung überleben wird. Bei einigen Puzzles hört der Spaß allerdings auf. Die Mehrheit ist logisch und herausfordernd, aber manchmal wird mein Nachvollziehbarkeits-Vermögen arg strapaziert. Auch wenn der Rätsel-Kreativität etwas die Kohlensäure ausgeht, haben Fans der Serie ihren Spaß. Für mich ist Escape from Monkey Island das beste Adventure des Jahres -- nicht zuletzt mangels kompetenter Konkurrenz.

»King of Comedy.«

WERTUNG MONKEY ISLAND 4

▲ PRO
- HURRA, EIN ADVENTURE
- GELUNGENE GAGS
- STILVOLLER 3D-LOOK

▼ CONTRA
- KEINE MAUSSTEUERUNG
- INKONSISTENTE RÄTSEL

GRAFIK:	80
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **83**

ERSTE HILFE

Weiterlesen auf eigene Gefahr: Hier sind ein paar Hinweise für die kniffligsten Stellen im ersten Akt.

■ Der böse Mann mit dem Katapult macht mein Haus kaputt.

Schon die Pausenbrezel erbeutet? Achten Sie darauf, wo das Katapult hinschießt, nachdem Sie am Mechanismus gefummelt haben. Hmm, wie könnte man nur einen Kaktus zur Schleuder umfunktionieren?

■ Keine Crew, kein Schiff ... wie soll das enden?

He, wozu ist man mit der Gouverneurin verheiratet? Elaine hat diverse praktische Symbole und Papiere in der Villa. Unterschreiben nicht vergessen ...

■ Hier sitze ich nun im Bankverlies und weiß nicht weiter.

Das Schwert in den Türspalt rammen reicht nicht. Wussten Sie, dass trockene Schwämme sich ungemein ausdehnen können, wenn man sie befeuchtet?

■ Der Mann im Prothesen-Laden kann mit dem Taschentuch nichts anfangen.

Schnuppern Sie genau hin. Im Taschentuch hängen vier Düfte, die Sie »nachbauen« müssen. Die Zutaten (und ein leerer Parfümspritzer) befinden sich auf Lucre Island.

■ Ich kenne den Weg zum nasenlosen Räuber nicht.

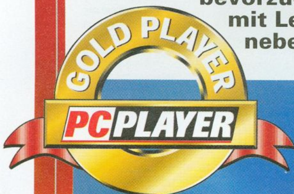
Dave verrät Ihnen, unter welchem Namen der Bandit in seiner Kartei eingetragen ist. Die drei Initialen werden durch die drei Symbole des File-Apparillos repräsentiert. Für die Buchstaben A bis D brauchen Sie das erste Symbol, für E bis H das zweite, für I bis M das dritte, für N bis S das vierte und für T bis Z das fünfte Symbol.

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

NO ONE LIVES FOREVER

ENTWICKLER: Monolith **VERTRIEB:** Electronic Arts **TESTVERSION:** Betaversion 1.0 vom November **SPRACHE:** Englisch **MULTI-PLAYER:** bis 32 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.noonelivesforever.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 8-MByte-3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/700 MHz, 256 MByte RAM, GeForce DDR-RAM

Gestatten? Mein Name ist Archer. Cate Archer. Ich bevorzuge hautenge Kleidung, artikuliere Männer mit Leichtigkeit in Grund und Boden und rette nebenbei die Welt vor Angebern.





An Action und Spannung ist NOLF nur schwer zu überbieten. Hier entledigen wir uns gerade einer Lampe samt Scharfschütze. (alle Bilder 1024x768, Direct3D)

Sie kennen James Bond? Was für eine Frage. Natürlich kennen Sie den Spezial-Agenten, der im Geheimdienst Ihrer Majestät stilvoll Schurken in aller Welt erledigt. Genauso verhält es sich mit Cate Archer, in deren hautengen Dress Sie sich zwängen dürfen.

Ihr Auftrag? Natürlich die Welt retten. Diesmal hat es eine Verbrecher-Organisation namens »H.A.R.M.« in erster Linie auf die Zivilbevölkerung und die Mitglieder der »UNITY« abgesehen. Nebenbei basteln die Schurken an einem Gift, für das es kein Gegenmittel gibt. Sie müssen nun die Drahtzieher der Organisation aushebeln, was Sie im Endeffekt in die ganze Welt verschlägt.

FAKTEN

- Spiel-Schwerpunkt auf Solo-Modus
- 25 in Abschnitte unter teilte Level
- Schwierigkeitsgrade (Easy, Normal, Hard, Superspy)
- 10 Waffen mit ...
- ... bis zu 5 unterschiedlichen Munitions-Typen
- 12 Werkzeuge mit ...
- ... jeweils bis zu 3 Funktionen
- 6 Mehrspieler-Level



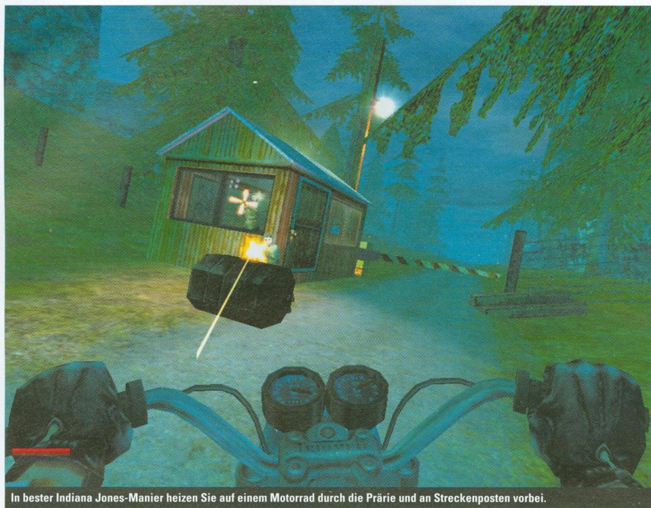
Nach dem Absprung aus einem Flugzeug mopsen Sie den Fallschirm eines armen Mitläufers.

Sag niemals nie

»No One Lives Forever« (NOLF) ist durchzogen von Elementen aus James-Bond-Filmen. Das fängt an bei den Extras, geht über das Level-Design und findet seinen Höhepunkt in den Dialogen. Hier bediente sich der Entwicklertrupp Monolith ausgiebig bei »007« und verpasste der redegewandten Miss Archer eine äußerst freche Zunge. Der typisch englische Humor kommt so trocken rüber, wie man es nicht anders erwartet hätte. Neben den dreidimensionalen Umgebungen, die es zu durchstreifen gilt, erwarten Sie in den Zwischensequenzen immer wieder ein paar alternative Antwort-Möglichkeiten. Je nachdem, für welche Antwort Sie sich entscheiden, quetschen Sie etwas mehr Informationen aus den Leuten. Es passiert jedoch nicht, dass sich der gesamte Spielverlauf ändert, wenn Sie eine andere Antwort geben. In Ausnahmefällen können Sie bei der falschen Antwort höchstens sterben.



Das sind Sie. Kesser und gestylter geht es kaum.


In bester Indiana Jones-Manier heizen Sie auf einem Motorrad durch die Prärie und an Streckenposten vorbei.


Mit dieser Winde ziehen Sie sich an entfernt gelegenen Haken nach oben.


Dank Ihrer Agentenausrüstung machen Sie mit einer präparierten Brille Minenfelder ausfindig.


Weltweit im Einsatz. Hier stapft Agentin Cate Archer gerade durch tropische Gefilde in Brasilien.

Wie Sie sehen, wurde also eine gehörige Portion Adventure reingepackt. Kommen wir aber zum Hauptteil des Spiels: dem eigentlichen Action-Adventure-Part.

Man lebt nur zweimal

Ihr Einsatz findet im Jahr 1967 statt. Jeder Level ist gespickt mit typischen Details aus den 60er Jahren. Die Kleidung ist blumig, Frauen trage hohe Stiefel, Frisuren fallen nach vorne ins Gesicht und das Mobiliar (zum Beispiel Schalensitze) ist mit Zebra-Mustern geschmückt. Das und noch viel mehr sehen Sie auf Ihren Ermittlungen in Ostberlin, Hamburg, Frankfurt und Bremen. Im weiteren Verlauf des Spiels schleichen Sie durch Lokalitäten in Nordamerika, England, den Tropen und den Alpen. Nebenbei tauchen Sie durch einen versunkenen Tanker, springen ohne Fallschirm aus dem Flugzeug oder suchen schwerelos nach dem Ausgang einer Station im Orbit.

Eine Besonderheit an NOLF sind die unterschiedlichen Lösungsansätze. Ob Sie nun der vorsichtige oder der Kamikaze-Spieler sind, spielt keine Rolle. Wer es lieber im »Dark Project«-Stil haben möchte, der schleicht sich geschickt an allen Überwachungskameras vorbei, lenkt Feinde durch Detonationen, Feuer und Münzwürfe ab, oder verwendet zum Ausknipsen der Gegner nur die Hände oder schallgedämpfte Waffen. Freunde von hitzigen Shooter-Metzeleien kommen ebenfalls nicht zu kurz. Die nötige Geschicklichkeit vorausgesetzt, kann man sich seinen Weg auch auf die harte Tour →

LUC MARTIN



Selten bin ich von einem Computerspiel derart positiv überrascht worden. Als Jochen die Test-Version auf seinem Rechner startete, setzte ich mich auf einen kurzen Blick daneben – mehr Zeit hatte ich vor Redaktionsschluss wirklich nicht. Doch als ich mich vom Geschehen am Monitor wieder lösen konnte, war draußen die Sonne aufgegangen und ich fühlte mich wie nach einem guten Film – dabei durfte ich die ganze Zeit bloß Zugucken, denn mein netter Kollege ließ mich keine Sekunde selbst spielen. Nur gut, dass auch der liebe Jochen irgendwann mal schlafen muss ...

»Wie ein guter Film.«

Mit No One Lives Forever ist weit mehr herausgekommen, als die von allen erwartete LithTech-Technologiedemo. NOLF besticht mindestens genauso durch Design wie Story und zeigt deutlich, dass der bisherige Genre-Primus Half-Life seine Halbwertszeit überschritten hat.

SCHILDERWALD







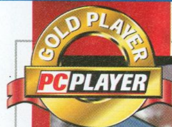




Jede Menge witzige Bilder schmücken die Level-Wände.

DIE TECHNIK

- Basiert auf der LithTech- 2.5-Engine
- Auflösungen von 640 mal 480 (16 Bit) bis 1600 mal 1200 (32 Bit)
- 3 Detailstufen auswählbar (Fast, Medium, High Quality)
- Musik im MP3-Format
- Spiel ist auf 2 CDs (eine zum Spielen, die andere mit 11 Bonus-Audiotracks)
- Ausschaltbare Spezialeffekte zur Geschwindigkeitssteigerung



No One Lives Forever


James Bond Moonraker lässt grüßen. Ihre Mission führt Sie auch in eine Raumstation.

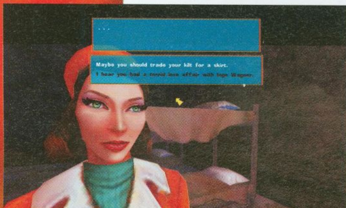

Tschuldigung – tut's noch weh? Mit einem Schneemobil heizen Sie zur Abwechslung durch die Berge.


Das Schloss in den Alpen gehört zu den architektonisch beeindruckendsten Leveln.

→ bahnen. Wer dabei allerdings ein paar Zivilisten trifft, lädt zur Strafe den letzten Spielstand. Gespeichert werden darf außer in Zwischensequenzen überall. Das Schadensmodell lässt Sie die Schüsse übrigens gezielt auf Körperteile abgeben. Sie selbst haben einen Gesundheitsbalken, den Sie jedoch nicht »auftanken« können. Zum Glück gibt es rar gesäte Schutzwesten, deren Balken wenigstens auftankbar ist. Nach Beendigung eines Levels sehen Sie eine prozentuale Auswertung, die Ihnen zeigt, an welchem Körperteil und wie oft Sie ihre Gegner getroffen haben. Bei den Waffen und Extras haben sich die Spieldesigner besonders ins Zeug gelegt ...

Lizenz zum Töten

Wie bei allen Shootern gibt es ein Grundsortiment an Waffen, das im Laufe der Spielzeit immer umfangreicher wird. Folgende Geräte stehen zur Auswahl: Revolver Petri .38, Schalldämpferpistole, 9mm Automatikpistole, 9mm Hampton SMG Nahkampfwaffe mit Schalldämpfer, Harpune, M79 Granatwerfer, »Geldmacher«-Scharfschützengewehr mit Dreifach-Zoom, AK-47 Gewehr, automatische Armbrust und ein Scharfschützengerät mit explosiven Projektilen. Apropos Projektile: Die Waffen rüsten Sie mit bis zu fünf unterschiedlichen Munitionsarten aus. Zusätzlich stehen noch jede Menge Extra-Waffen zur Verfügung, wie Sie James Bond immer vom Tüftler »Q« verpasst bekommt. Hier ein Auszug aus dem Sortiment: Brille mit eingebautem Fotoapparat (plus Zoom, Minensuchgerät und Laserstrahlenerkennung), Kletterha-



In den Dialogen stehen immer zwei Antworten zur Auswahl, die bei richtiger Auswahl etwas mehr Story preisgeben.

AUSZUG AUS DEM AGENTENKOFFER


P-421: Der Roboter-Pudel zum Ablenken von Wachhunden.


Die Haarspange mit Giftnadel und Dietrich.

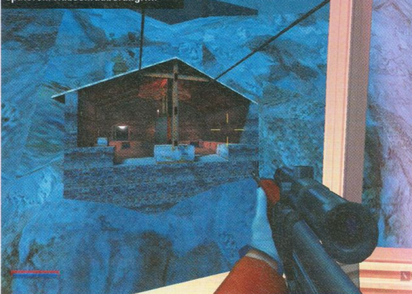

Der hochexplosive Lippenstift mit Bewegungssensor.


Das Feuerzeug mit Schweißgerät-Funktion.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Zwei Jahre hat es gedauert, bis es ein Spiel geschafft hat, Half-Life vom ersten Platz zu schubsen. NOLF heißt der neue Spitzenkandidat für alle Spieler, die gerne im Alleingang durch die Level ziehen. Half-Life ist im direkten Vergleich zwar immer noch ein faszinierendes Spiel – der abwechslungsreichere Titel ist aber NOLF. Elite Force gehört zur gleichen Gattung, ist aber sehr schnell durchgespielt. Gunman Chronicles hat zwar auch viele Waffenmodi, die aber weniger durchdacht sind.

Spiel	Ausgabe	Wertung
No One Lives Forever	13/2000	90
Half Life (deutsch) (abgewertet)	12/99	89
Star Trek Voyager: Elite Force (abgewertet)	10/2000	88
Gunman Chronicles	12/2000	82
Daikatana	7/2000	76


Auch eine Fahrt mit einer Seilbahn steht auf dem Programm. Inklusive späterem Hubschrauberangriff.

ken, ein unscheinbares Parfümfläschchen mit Schlaf-Tränen und Giftgas, eine kleines Glas Ätzflüssigkeit, welches Sie zum Auflösen von liegengebliebenen Gegnern verwenden), Koffer mit abfeuerbaren Raketen, Roboter-Pudel (diesen setzen Sie zum Ablenken kläffender Hunde ein), Münzen (jene werfen Sie, um die Gegner auf die falsche Fährte zu locken), hochexplosiver Lippenstift (mit eingebautem Bewegungssensor), Kameratäuschungsmechanismus, Haarspange mit Dietrich und Giftnadel. Wie in einem Adventure müssen Sie die Extras an der richtigen Stelle einsetzen. So werden einfache Schlösser mit der Haarspange geknackt, Zahlenschlösser schmelzen Sie mit dem Feuerzeug weg und für elektronische Vorrichtungen verwenden Sie ein besonderes Gerät.

Der Morgen stirbt nie

Insgesamt gesehen gehört NOLF zu den abwechslungsreichsten und beeindruckendsten Spielen des ausklingenden Jahres. Ein paar Kritikpunkte müssen wir aber dennoch verteilen: Wer mit wenig Lebensenergie aus zwei Metern Höhe fällt, der stirbt. Und die Gegner entdecken Sie manchmal viel zu schnell und ballern sofort, was die Magazine hergeben. Außerdem stellen sich manche Stellen im Spiel als wahre »Trial and Error«-Schikanen heraus, die man so lange spielt, bis ein schmerzfreier Weg gefunden wurde. Auch der Mehrspieler-Modus ist nur ein der Vollständigkeit halber beigelegter Zusatz. Aber den hat No One Lives Forever auch nicht nötig, schließlich handelt es sich dabei um ein für Solo-Spieler geschaffenes Spiel, das es locker mit »Half-Life« aufnimmt. Stellen Sie sich NOLF wie ein Mischung aus Half-Life, Thief und Commandos vor. Lesen Sie zusätzlich noch die beiden vor Begeisterung strotzenden Meinungskästen. **(jr)**

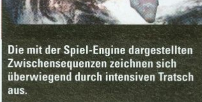











Die mit der Spiel-Engine dargestellten Zwischensequenzen zeichnen sich überwiegend durch intensiven Tratsch aus.

Die Animationen von Cate darf man sich nicht entgehen lassen.



JOCHEN RIST

Half-Life muss den Thron als packendster Solo-Ego-Shooter räumen. No One Lives Forever heißt ein neues Juwel, das sich ohne große Hype-Ankündigungen klammheimlich als Spitzentitel herausstellt. Interessant ist, dass es im Spielablauf anfangs noch recht nüchtern zugeht. Doch je länger man spielt, umso mehr entpuppt sich die Larve zum Schmetterling. Vor Witz nur so sprühende Dialoge (gute Englisch-Kenntnisse vorausgesetzt), außerordentliches Level-Design, riesige Außenszenarios, Extrawaffen bis zum Abwinken und der typisch-kitschige 60er-Jahre-Stil. Eine komplette Aufzählung würde den Rahmen sprengen. Selbst nach dem Test (Lösungszeit: 25 Stunden im Normal-Modus) werde ich es noch mal durchspielen: Dann aber auf die reine Agententour, ohne von Kameras und Wachen entdeckt zu werden. Ja, NOLF ist der Überhit für Solisten. Das Spiel muss man einfach gesehen haben.

»Das muss man gesehen haben.«

WERTUNG NO ONE LIVES FOREVER

▲ PRO
- SPRITZIGE DIALOGE
- FASZINIERENDES LEVEL-DESIGN
- KUNTERBUNTES WAFFENARSENAL

▼ CONTRA
- VIELE TRIAL-AND-ERROR STELLEN

GRAFIK:	90
SOUND:	80
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	60

PC PLAYER SPIELSPASS **90**

Geschicklichkeits-Denkspiel für Fortgeschrittene und Profis

SHEEP

ENTWICKLER: Empire **VERTRIEB:** Koch Media **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.saveoursheep.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/350, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/700, 128 MByte RAM



In der Ritterburg: Diese schwarzen Monster hängen an einer viel zu langen Leine ...



... doch mit dieser Winde kann eines Ihrer Schafe die Viecher »aufwickeln«.

Wenn es um Rettungen geht, spielt es natürlich eine große Rolle, wer errettet werden soll: Nette Mädels etwa bringt man doch gleich viel lieber in Sicherheit als olle Griesgrame. Um wie viel lieber werden da erst putzige Schäfchen gerettet?



In der Disco: Langhaarschafe auf der Tanzfläche.



Unterwegs im Dino-Land: Wie können Sie die Lücke im Pfad auffüllen?

FAKTEN

- 7 Welten mit insgesamt 25 Level
- Jede Welt glänzt mit einem völlig anderen Charakter
- 4 Schäfer beziehungsweise Hunde zur Auswahl
- 4 Sorten Schafe
- Steuerbar per Maus, Keyboard oder Pad

Das Warten hat ein Ende: Außerirdische Aliens, das haben wir von »Sheep« gelernt, sind hochintelligent und bequem. Sie, lieber Leser, halten den Ausdruck »außerirdische Aliens« für unzulässig, weil doppelt gemoppelt? Das ist aber falsch geraten, es gibt nämlich auch innerirdische Aliens; die sind dämlich und bequem.

Okay, okay, bringen wir Ordnung in das Durcheinander: Vor vielen Äonen landeten Weltraumfahrer auf der Erde und installierten dort einen Stützpunkt, dessen Besatzung auf die einheimischen Halbintelligenzen (nämlich die Menschen) aufpassen sollte. Nachdem sich die Burschen nun aber ein paar Millionen Jahre lang nicht mehr bei ihren Dienststellen meldeten, wurde man bei der kosmischen Regierung unruhig und schickte ein Schiff zum Nachschauen. Und was stellte diese Expedition fest? Oh Graus, die Raumfahrer-Kollegen waren dank des bequemen Lebens auf der Erde samt und sonders zu Schafen degeneriert! Keine Frage, die Ärmsten müssen sofort evakuiert werden!

Dazu dienen den Aliens vier Helfer, unter denen Sie sich einen als Spielfigur aussuchen dürfen: die Menschen Bo Peep und Adam Half Pint sowie die beiden Hunde Motley und Shep. Näheres dazu finden Sie im Kasten »Mensch oder Hund?«, hier möchten wir hingegen damit fortfahren, dass es sich bei Sheep um die verrückteste Hilfsaktion aller Zeiten handelt – so etwas kann wohl wirklich nur den Engländern einfallen, und zwar nach mindestens sieben Kästen Half-Pints.

Entfernt erinnert das Ganze an die seligen Lemminge: Mit Ihrem Schäfer treiben Sie die dämlichen Viecher über einen Hindernisparcours, bis Sie schließlich möglichst viele von ihnen möglichst schnell im rettenden Ausgang versammelt haben, sei das nun ein Lkw, ein Transporter-Feld, eine Höhle oder was auch immer sonst. Dass das nicht so einfach ist, versteht sich von selbst, schließlich hoppeln die Biester voller »Schafenskraft« garantiert dann in falsche Ecke, wenn Sie das absolut nicht gebrauchen können.

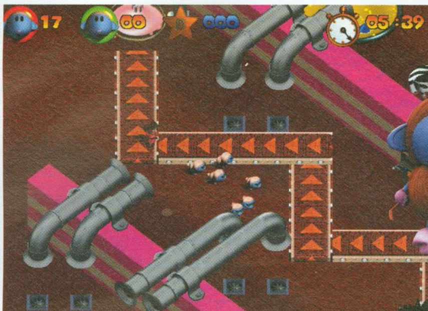
Sieben Welten

Durch sieben grafisch nette, aber nicht überwältigende Welten führt der rettende Pfad – die ersten sechs von ihnen sind noch mal in je vier Level unterteilt. Das Drama beginnt auf dem Bauernhof, die dortigen Stolpersteine lassen sich mit etwas Phantasie erahnen: Mähdrescher und Kühe, Elektrozäune und Förderbänder. Weniger einleuchtend sind die Haie im Kornfeld oder die Motorräder unter dem Hintern der Stiere. Mähdrescher machen handliche Strohballen mit vier Beinen aus Ihren Schützlingen und wer es noch bizarrer möchte, sollte auf jeden Fall mal die Ecke mit den Riesenpilzen aufsuchen. Wir verraten nix – außer, dass wir uns mächtig amüsiert haben ...

Als Nächstes machen die eingesammelten Wollknäuel einen Jahrmarkt mit Ritterburg unsicher. Spätestens hier wird offensichtlich, dass Sheep ein taktisches Spiel ist: Monster an die kurze Kette legen, Schafe in gepanzerte Ritter verwandeln, damit sie Holztürme zum Einsturz bringen können, ohne erschlagen zu werden, Sprungfedern



Schafe im Weltraum: Vorsicht vor den todbringenden Kometen!



In der Schoko-Fabrik zerstreuen unberechenbare Ansaugrohe die Schäfchen.

nutzen, um von einem Burgturm zum anderen zu hüpfen, damit werden Sie schon ein Weilchen »beschaftigt« sein, wollen wir wetten?

Weitere Stationen der Odyssee sind die Weltraumstation »The Event Failure« (na, klickt es bei jemandem?), eine Schokoriegel-Fabrik, das Reich der Dinosaurier, das Discoland »Club Nation« und schließlich der geheimnisvolle Mount Mouflon. Schreiender Unsinn, köstliche Katastrophen und schändliche »Schafschützen« allüberall. Lämmer in Form von Rumkugeln werden ebenso über Ihren Monitor kullern wie solche in Raumanzügen. In jeder Ecke wartet ein neuer, witziger Effekt: Kommen etwa die Langhaare in der Disco den Lautsprechern zu nahe, stehen ihnen die Zotteln zu Berge!

Rennen, retten, flüchten!

Natürlich überleben nicht alle Schafe aus der anfänglichen Zuteilung den jeweiligen Level – zumal das Areal im späteren Verlauf ziemlich groß und unübersichtlich wird. Zum Glück sind immer noch ein paar weitere Blöker irgendwo versteckt, die Sie unterwegs befreien können. Wenn es mal ganz eng wird, dürfen Sie auch eins der Wolltiere mit beherztem Griff am Sch(l)afittchen packen, um es so auf den Pfad der Tugend zu zerren. Die Schäfer können schreien (oder bellen), was hilfreich ist, wenn Tempo auf der Tagesordnung steht. Extras wären etwa in Form von Bonbons (locken Schafe an bestimmte Orte) oder Herzchen (alle rennen brav *hinter* dem Hirten her) aufzusammeln. Ein goldenes Schaf ist übrigens in jedem einzelnen Level versteckt – wenn Sie alle vier Goldies einer Welt entdecken, gibt's ein Bonusspielchen. Nach jedem Einzel-Level kann abgespeichert werden – was Sie aber nicht hindert, den Einsatz später zu wiederholen, um ein besseres Ergebnis für die Hall of Fame herauszuschlagen. **(jn)**



Auf der Farm: Hinter den Mähdreschern ist es am sichersten!

MULTI-MÄH



Neogenetisch



Langhaar



Pastoral

Faktoral

Schaf ist nicht gleich Schaf! Vier Sorten von den lebenden Rasen-Mähern stehen zu Verfügung; pro Welt muss jede Rasse je einmal eingesetzt werden. Die Unterschiede sind dabei fein, aber durchaus merklich, so dass es lohnt, ein paar Gedanken auf das Problem zu verwenden. Die ganz gewöhnlichen Pastoralschafe zum Beispiel sind eben das: ganz gewöhnlich. Immerhin haben sie den Vorteil, aus eigenem Antrieb vor jeder Gefahr davonzulaufen, wenn man sie nicht zu sehr hetzt. Die Faktoralschafe sehen mit ihrer schick gefärbten Wolle etwas flotter aus, laufen dafür aber bedenkenlos jedem Monster in den Rachen. Schön blöd, wie schon der Volksmund sagt! Die puscheligen Langhaarschafe zeichnen sich durch einen relativ starken Herdentrieb aus. Dafür reagieren sie wenig autoritätsgläubig – was leider auch in Hinblick auf mögliche Gefahren gilt ... Die hochgezüchteten neogenetischen Schafe sind besonders nervös. Aber für Straßenverkehr und moderne Technik scheinen sie eine Nase zu haben.

MENSCH ODER HUND?





Adam



Bo Peep

Motley

Keine Frage, Hunde als Schafretter sind einfach knuddeliger – Menschen hingegen glaubwürdiger. Ansonsten kommen die einen wie die anderen in zwei Sorten vor: Etwas schüchtern und nicht ganz so durchsetzungsfähig, das passt auf Schäferin Bo Peep und auf Wauzi Motley gleichermaßen. Hat natürlich auch den Vorteil, dass die Hammel nicht gleich davonspritzen, wenn Sie ihnen mal etwas zu nahe kommen. Schäferhund im Ruhestand, das ist hingegen Shep. Die Schafe haben mächtig Respekt vor ihm – ebenso wie vor seinem menschlichen Pendant Adam Half Pint. Beide können recht schnell treiben, aber das mag natürlich auch mal in die falsche Richtung gehen!

Shep

JOE NETTELBECK

»Ui, das ist aber scharf!« sagte Udo, als er mir über die Schulter schaute – was natürlich Unsinn ist, denn in Wahrheit ist das Schaf! Und zwar ganz viel Schaf! Ehrlich, das Spiel ist so knuddelig, dass Sie es einfach lieben müssen. Oder hassen. Aber selbst dann könnten Sie noch ihren Schabernack treiben, weil sich die Schafe ja auch in Millionen heimtückischer Fallen locken lassen – ich kenne da zum Beispiel eine nette Dame von Empire, die das mit Begeisterung tut. Allerdings mag die Steuerung dem einen oder anderen den Spaß verderben: Ich persönlich komme zwar ganz gut zurecht, aber ein schneller Rundumtest in der Redaktion zeigte, dass einige Mitbürger doch so ihre Probleme mit Richtung und Dosierung haben. Na ja, mir egal – ich finde immer den schnellsten Weg zur Hammelkeule!

»Ein Spiel zum Knutschen.«

WERTUNG SHEEP

PRO
- ENDLICH MAL WAS NEUES
- VIELE BIZARRE EINFÄLLE
- HOHER KNUDDELFAKTOR

CONTRA
- STEUERUNG ETWAS SCHWAMMIG
- STEILE LERNKURVE

GRAFIK:	60
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-

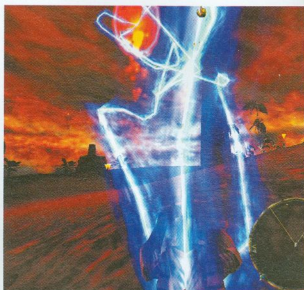
PC PLAYER SPIELSPASS 81



Kaffeetrinkende Omas umschubsen, das bringt Extrapunkte auf der Kirmes.

Action-Strategiespiel für Profis

SACRIFICE



Ihren Altar wurde entweiht, was Ihnen magische Energie entzieht.

ENTWICKLER: Shiny Entertainment **VERTRIEB:** Virgin Interactive **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.sacrifice.net **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/600, 256 MByte RAM, 3D-Karte



Opfern Sie heidnische Gegner auf den Altären von Shiny Entertainment und werden dafür auch noch mit bombastischer Grafik belohnt!

Autsch, das tut weh! Nahe am Abgrund tobt ein erbittertes Gefecht gegen das Böse.

FAKTEN

- 5 Gottheiten
- Insgesamt rund 50 Missionen
- 32 Solo- und Mehrspieler-Karten
- Tutorial
- 4 Mehrspieler-Varianten
- Rund 50 Einheitentypen
- Magie

Gott ist tot? Von wegen: Bei »Sacrifice« lernen Sie sogar gleich fünf durchgeknallte Gottheiten kennen. Doch als abgehalfterter Zauberer dürfen Sie nicht wählerisch sein, was Ihre Auftraggeber betrifft.

Dumm nur, dass diese Obermotze untereinander völlig zerstritten sind und ein jeder Sie gern auf seine Seite ziehen möchte. Wie schmeichelhaft, wenn Sie nicht den Verdacht hätten, bloß als Spielball ihrer göttlichen Launen zu dienen. Ihre potenziellen Arbeitgeber sind die Gerechtigkeitsfanatikerin Persephone, der an »Earthworm Jim« erinnernde Erdgott James, der Luftgott Stratos, der Feuergott Pyro sowie Charnel, Gott des Leidens und des Todes. Spätestens, wenn Sie zum ersten Mal Stratos zu Gesicht bekommen, dem ein Luftballon als Kopf dient, ist Ihnen klar: Sacrifice ist ein typisches Shiny-Spiel. Wie bei »MDK 2« und »Messiah«, den zuletzt erschienenen Meisterwerken des Entwicklerteams, trieft dieser Titel nur so von ungewöhnlichen Ideen und grafischen Effekten. Und wie die genannten Kollegen, so ist auch Sacrifice nicht für jeden

zugänglich. Tatsächlich haben Shiny-Produkte nicht umsonst den Ruf, so etwas wie der französische Autorenfilm unter den Computerspielen zu sein. Meist platzieren sie sich auch auf entsprechenden Positionen in den Verkaufshitparaden, egal wie viel Applaus die Kritiker auch spenden.

Abheben mit Sacrifice

Diesmal könnte jedoch alles anders kommen. Sacrifice bietet einen Augenschmaus, wie ihn Strategen bislang noch nicht gesehen haben. Selbst abgehärtete Profis müssen sich angesichts des gebotenen optischen Spektakels erst einmal setzen. Beeindruckende, riesige Landschaften breiten sich vor dem Auge aus. Von Berggipfeln aus blicken Sie über weite Ebenen oder in tiefe Täler. Sichtbegrenzungen gibt es nicht, die Grafik-Engine stellt alles dar, was auch in der Realität mit dem bloßen Auge zu erspähen wäre. Mitunter ändert sich das Wetter und dann erst dieser Himmel! Nie zuvor sind Wolkenformationen derart stimmungsvoll über den Spieler hinweggezogen. Noch eindrucksvoller wird es, sobald Geschöpfe die Szenerie bevölkern. Riesige fliegende Monster flattern

»Sacrifice wird wie Tomb Raider gespielt.«

über phantasievoll gestaltete Fußtruppen, und selbst eine größere Anzahl solcher Kreaturen zwingt die Frame-Rate nicht in die Knie. Intelligenterweise passen sich Polygonzahl und Detailfülle immer flexibel der Leistungsfähigkeit des jeweiligen Rechners an.

Noch ungewöhnlicher ist die Perspektive, aus der Sie Ihre Truppen befehligen: Sacrifice wird im Prinzip wie »Tomb Raider« gespielt. Sie betrachten Ihr magiebegabtes Alter Ego von hinten und lassen ihn mit den üblichen Tastaturbefehlen in der Gegend herumeilen.

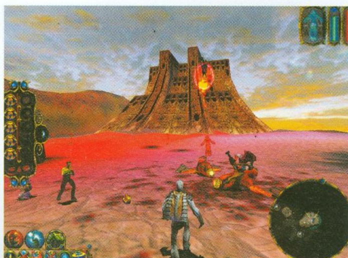
Göttlicher Wahnsinn

Bevor Sie sich ins Abenteuer stürzen, stehen allerdings einige Entscheidungen an: Auf 32 Mehrspielerkarten dürfen Sie gegen eine beliebige Mischung aus menschlichen und Computer-Gegnern antreten. Zur Auswahl stehen vier Spielvarianten, außerdem dürfen Sie Ihre eigenen, mit dem eingängig zu bedienendem Editor erstellten Karten verwenden. Bei solchen Gefechten suchen Sie sich einen Magier sowie einen Schutzgott aus, bei der Kampagne ist dies nicht möglich. Dort schlüpfen Sie in die Haut von Eldred, der ziemlich verwirrt vor den verfeindeten Göttern steht. Um die Kampagne zu absolvieren, müssen Sie zehn göttliche Aufträge absolvieren. Jedoch bietet jeder Gott andere Missionen an, zudem dürfen Sie die Einsätze frei miteinander kombinieren. Wer mag, dient also mal dieser, mal jener Gottheit. Allerdings hat Ihr Verhalten Einfluss auf den Fortgang der Handlung und beeinflusst zudem, welche zusätzlichen Zaubersprüche und Kreaturen Ihnen zur Verfügung stehen. Da die versammelte Göttergemeinschaft rasch in zwei Fraktionen zerfällt, kann es zudem vorkommen, dass eine Seite bei zu großer Parteinahme irgendwann vergrätzt ist und gar nicht mehr mit Ihnen plaudern mag. Kurz und gut - Sie entdecken bald ein schröckliches Geheimnis, welches die Existenz der aus vielen schwebenden Inseln bestehenden Welt bedroht.

Nach der Schlacht ist vor der Schlacht

Die Einsätze verlaufen zunächst stets nach gleichem Muster: Sie werden am Altar Ihres Gottes abgesetzt, der auf jeden Fall von Ihnen verteidigt werden muss. In der Nähe finden Sie meist irgendwo eine von mehreren Mana-Quellen, auf die Sie per Zauberspruch einen »Manalithen« pflanzen. Dank dieses Bauwerks fließt die dort sprudelnde magische Energie jetzt exklusiv an Sie. Manalithen sind von hohem strategischen Wert, denn wer die Mana-Quellen beherrscht, kontrolliert den Fluss der Zauberkraft. Der zweite Rohstoff sind Seelen. Zur Erschaffung neuer, für Sie kämpfender Geschöpfe benötigen Sie nicht nur Mana, sondern mindestens eine, bei manchen Wesen auch mehrere Seelen.

Nachschub an Seelen erhalten Sie nur im Kampf, denn jeder verblichene Gegner hinterlässt ein solches Überbleibsel. Jetzt brauchen Sie nur noch einen »Sac-Doktor« zu beschwören, der das hingemeuchelte Wesen wiederbelebt, zum Altar schleppt und dort für Ihren Gott opfert, wodurch sich Ihr Vorrat um eine Seele erweitert. Die blauen Seelen eigener Monster sollten stets sofort von Ihnen eingesammelt werden, damit die gegnerische Seite



Bekehrt: Die Seelen gefallener Gegner werden einfach einkassiert.

nicht das gleiche Spiel mit Ihren Leuten treibt.

Zu den wichtigsten Geschöpfen ihrer Menagerie zählen sicher die »Manahoar«, welche eine Verbindung zwischen den Mana-Quellen und Ihnen darstellen. Um einen ausreichenden Nachschub der Zauberenergie sicherzustellen, lassen Sie mehrere dieser Wesen hinter Ihnen her trotten. Mit diesen kampfuntauglichen Viechern alleine ist jedoch in einem Gefecht kein Blumentopf zu gewinnen. Eine Palette von insgesamt rund 50 Monsterarten – zehn pro Gott – befriedigt alle militärischen Bedürfnisse und erfreut ob der bizarren Gestalten zudem Hieronymus-Bosch-Fans. →



Vor der Schlacht gruppieren Sie Ihre todesmutigen Kämpfer.



DAMIAN KNAUS

Wem die Optik von Sacrifice missfällt, hat entweder eine veraltete 3D-Grafikkarte oder einen Knick in derselbigen. Tatsächlich ist es in erster Linie die spektakuläre Präsentation, die einem vom Hocker haut und für Stunden an den Monitor fesselt. Strategie von der Stange ist das Spiel nicht, dafür wird man aber zunächst von der gewaltigen Funktionsfülle schier erschlagen. Trotz alledem hat mir die Zusammenarbeit mit den Götterdienern enormen Spaß gemacht und deswegen sehe ich auch gern über Schwächen wie die hakelige Steuerung und die etwas ungeeignete Kameraperspektive hinweg.

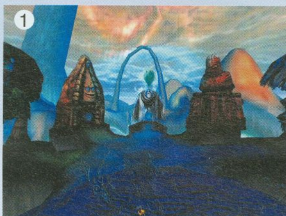
»Kein Strategiespiel von der Stange.«



Sacrifice

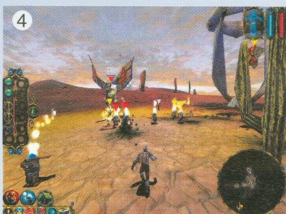
SO SPIELT SICH SACRIFICE

Im Auftrag von James, Gott der Erde, treten Sie gegen die Schergen des Bösen an. Nur wenn Sie schnell mit Ihren Truppen vorrücken haben Sie eine Chance gegen Charnel.


Zunächst haben Sie vor jeder Mission die Wahl, im Auftrag welchen Gottes Sie kämpfen wollen. Diesmal entscheiden Sie sich für James, für den Sie einen Angriff von Charnel abwehren müssen.


Zunächst starten Sie an Ihrem Altar, doch um mehr Mana-Zauberkraft zur Verfügung haben, errichten Sie über einer Mana-Quelle flugs einen Manalithen. So fließt die göttliche Kraft gleich viel reichhaltiger.


Zwar befinden sich anfangs bereits einige Kreaturen an Ihrer Seite, wohler fühlen Sie sich jedoch erst mit zusätzlichen Kämpfern. Daher flüstern Sie erneut ein paar Zaubersprüche und erschaffen einige Trolle.


Die Mühe hat sich gelohnt, denn schon nahen die ersten Gegner. Ihre Kämpfer sind bereits zu Gruppen formiert und stürmen todesmutig gegen die Schwadronen des Bösen. Mit Kampf- und Heilzauber greifen Sie ein.


Noch während der Schlacht sammeln Sie die Seelen der eigenen Recken sofort ein. Die roten Seelen des Gegners werden anschließend durch Magie auf einer Opferstätte dargeboten und so dem Seelenvorrat zugeführt.


In einem Nachbartal hat der Gegner einen Manalithen aufgestellt - nicht mehr lange. Sie schalten mit Ihren Bogenschützen und fliegenden Truppen die Verteidigung aus und zerstören schließlich das Bauwerk.

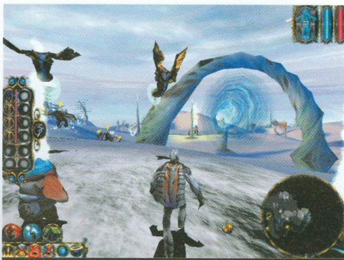

Nicht weit entfernt liegt der gegnerische Altar. Nun müssen Sie wohl oder übel eines Ihrer eigenen Wesen dort opfern, um die Kultstätte zu entweihen und den feindlichen Magier zu schwächen.


Der gegnerische Zauberer konnte sich mit letzter Kraft über eine Hügelkette retten. Kein Problem, Sie spüren ihn auf ... Da sein Altar bereits entweiht ist, kann er kaum noch Gegenwehr leisten.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Nach wie vor setzt das innovative Battlezone 2 Maßstäbe im Bereich der Action-Strategie. Knapp dahinter liegt das in einem Fantasy-Szenario angesiedelte Sacrifice, das sich durch bislang im Genre unerreichte Grafikorgien auszeichnet. Ebenfalls ungewöhnlich, aber deutlich strategielastiger ist das ebenfalls dreidimensionale Weltraumopus Homeworld. Wer es lieber konventionell-isometrisch mag, für den sind C&C: Alarmstufe Rot 2 oder das historische Sudden Strike erste Wahl.

Spiel	Ausgabe	Wertung
Battlezone 2 (abgewertet)	12/99	86
Sacrifice	13/2000	85
C&C: Alarmstufe Rot 2	11/2000	85
Homeworld (abgewertet)	11/99	83
Sudden Strike	11/2000	82



Nur Bungee-Springen ist schöner – durch dieses Portal werden Sie in eine andere Gegend teleportiert.

→ Sowohl klassische Mythenwesen wie der Basilisk oder Trolle, als auch bislang völlig unbekannte Gattungen sind dabei, die sich in unterschiedlichen Geschwindigkeiten zu Lande und in der Luft fortbewegen.

Ein jedes Monster hat Spezialfähigkeiten, ist zudem in ein Raster aus Fern- und Nahkampfeinheiten, aus Artillerie und wenigen Kämpfern einzuordnen.

Vom Zauber der Magie

Wie bei einem typischen Echtzeit-Strategiespiel können Sie Geschöpfe per Rahmen zusammenfassen oder fest mehreren Gruppen zuordnen. Letzteres empfiehlt sich besonders bei größeren Kampfverbänden, um nicht schon vor einer Schlacht den Überblick zu verlieren. Formationen verstärken die Kampfkraft, lösen sich im Verlauf hitziger Gefechte jedoch nur allzu schnell auf. Bei Ihren wichtigen Gebäuden sollten Wachen zurückbleiben, die magisch fest an die zu verteidigende Einrichtung gebunden werden und dafür deutlich kampfstärker werden.

Meist geht es bei den Aufträgen darum, bestimmte Strukturen zu zerstören oder einfach nur den Feind zu vernichten – egal, mit welch kunstvollen Formulierungen dies umschrieben wird. Bei Gefechten sollten Sie Ihren Zauberer etwas abseits positionieren, Ihre Geschöpfe erledigen die Handarbeit sowieso erstaunlich selbstständig. Mit Kampfzaubern bis hin zur Erschaffung von ansehnlichen Vulkanen greifen Sie in das Geschehen ein, heilen eigene Einheiten, sammeln ständig Seelen ein und erschaffen, so möglich, ständig frische Kreaturen. Werden Sie im Getümmel selbst tödlich verwundet werden, so schwebt Ihr Geist so lange zauberunfähig herum, bis dank steigender Mana-Werte die Lebensenergie hochschnellt und sich der Körper wieder materialisiert. Dies funktioniert jedoch nur, wenn der Altar sich noch unter Ihrer Kontrolle befindet.

Um dem gegnerischen Zauberer das Lebenslicht endgültig auszublasen, muss dessen Altar entweiht werden. Für diese sehr katholisch klingende Zeremonie opfern Sie eines Ihrer Geschöpfe in der gegnerischen Kultstätte.

Angesichts des opulenten grafischen Spektakels sollte man mit einer recht beschränkten künstlichen Intelligenz rechnen - schließlich ist dies sonst die Standardausrede für eine miese Computerintelligenz. Tatsächlich agiert der Rechner erstaunlich clever und selbst die eigenen Mannen verhalten sich halbwegs klug. Beispielsweise bleiben im Gegensatz zu einigen Strategie-Konkurrenten die Fernwaffenschützen, wenn irgend machbar, auf sicherer Distanz.

Eingefleischten Strategen wird es in den Gefechten jedoch oft zu turbulent zugehen – große taktische Finessen sind kaum anzubringen, dafür muss man umso fixer Seelen einsammeln, Energiebälle abfeuern und Monster herbeizaubern. Zudem wirkt die Hintergrundgeschichte im ersten Moment sehr befremdlich, nur um Sie dann umso mehr in ihren Bann zu ziehen und Sie fasziniert den Intrigen der Götter folgen zu lassen. Egal wie sich Sacrifice in absoluten Zahlen letztlich verkauft – dieses Spiel wird andere Designer mit Sicherheit inspirieren und für frischen Wind sorgen. Es wird sich bestimmt als einer der auf lange Sicht einflussreichsten Titel dieses Jahres entpuppen. **(tw)**

THOMAS WERNER



Hut ab, meine Herren! Zweifellos stellt Sacrifice optisch sämtliche Konkurrenten in den Schatten. Wer angesichts der Wahnsinnsgrafik nicht sprachlos mit Maulsperre vor dem Monitor hockt, ist wohl durch nichts mehr zu beeindrucken. Selbst die lieben Kollegen scharten sich staunend um meinen Computer. Ich wüsste nur allzu gerne, was die Designer bei Shiny in ihren Zigarettenpausen rauchen, denn wieder einmal haben sie sich in punkto Abgehobenheit selbst übertroffen. Doch trotz des ungewöhnlichen Szenarios wird man in das Geschehen hineingezogen, läuft sogar Gefahr, nachts von den intensiven Landschaften zu träumen. Sicher, die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, es ist nicht leicht die Übersicht zu behalten und die Kampagne ist herausfordernd schwer, aber Sacrifice setzt einfach Maßstäbe.

»Maulsperre dank Wahnsinns-Grafik.«



Per Editor zaubern Sie sich neue Welten herbei.

WERTUNG SACRIFICE

▲ PRO
- BOMBASTISCHE OPTIK
- NEUARTIGE SPIELIDEEN
- FASZINIERENDE STORY
- GUT AUSBALANCIERTER MEHRSPIELER-MODUS

▼ CONTRA
- UNÜBERSICHTLICH

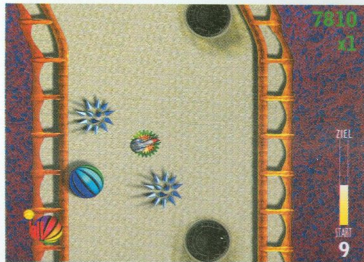
GRAFIK:	90
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **85**

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SUPERBALL

ENTWICKLER: Software 2000 **VERTRIEB:** Software 2000 **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.software2000.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 64 MByte RAM, 4 MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16 MByte-Grafikkarte



Im Arcade-Modus müssen Sie vielfältigen Hindernissen ausweichen und können Power-ups aufsammeln.

Es gibt Leute, die nach dem Aufstehen nicht etwa als Erstes die Kaffeemaschine einschalten, Brötchen kaufen oder vielleicht mit dem Hund Gassi gehen.

Die Rede ist von Menschen, die gleich zu Tagesbeginn die Flimmerkiste anmachen. Gehören Sie dazu, ist die Chance groß, dass Sie das Frühstücksfernsehen von SAT.1 kennen. Dort weichen Sie seit gut zehn Jahren bei der Gewinnshow »Superball« mit einem Ball anderen Kugeln aus. Das Interessante: Sie müssen anrufen, einer der Moderatoren führt dann mit verbundenen Augen Ihre gesprochenen Kommandos aus.

Das können Sie nun auch an Ihrem Rechner. Sie steuern das SAT.1-Logo entweder per Sicht oder schließen die Augen und hören auf die Stimme des Moderators. Gott sei Dank gibt es auch einen 40 Level umfassenden Arcade-Modus, in dem Sie Stacheln, schwarzen Löchern und Feuersperren ausweichen müssen. Dazu sammeln Sie Power-ups auf, die Ihr Bällchen kurzzeitig unverwundbar machen oder mit einer Kanone versehen. **(mash)**



Natürlich dürfen Sie auch das aus dem Fernsehen bekannte Superball spielen.



MARTIN SCHNELLE



Der klassische Spiel-Modus reizt maximal zehn Minuten lang und die Moderatoren-Variante ist unspielbar, da die Kommandos zu spät kommen. Die 40 Arcade-Level mag ich eher, obwohl dort zu wenig Abwechslung herrscht. Immer nur den gleichen Hindernissen auszuweichen, macht auf die Dauer nicht so viel Spaß. Dazu kommen unfaire Stellen, an denen Sie ungefähr 20 Versuche brauchen. Hauptproblem ist aber: Für das Absolvieren der Level erhalten Sie kein Geld.

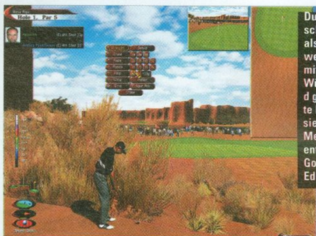
»Für die Level erhalten Sie kein Geld.«

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis



LINKS LS 2001

ENTWICKLER: Access **VERTRIEB:** Microsoft **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorb.) **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem), bis 8 (an einem PC; Internet, Netzwerk) **INTERNET:** www.microsoft.com/games/links2001 **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, Grafikkarte mit 4 MByte Video-RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 3D-Grafikkarte mit 32 MByte Video-RAM



Durst ist schlimmer als Heimweh. Der mit viel Wüstensand gesegnete Phantasie-Kurs Mesa Roja entstand im Golfplatz-Editor.

Wenn es eine Sportart gibt, bei der wir eigentlich auf Neuauflagen im Jahrestakt verzichten könnten, dann ist es Golf.

Doch bei Links hat sich diesmal ernsthaft was getan. Microsoft spricht vom umfangreichsten Update der letzten zehn Jahre.

Das Terrain wurde voll auf »echtes« 3D umgestellt, was erstmals in der Serien-Geschichte den Bau eigener Golfplätze erlaubt. Mit dem komplex-komplizierten Editor können Sie theoretisch den heimischen Dorf-Golfplatz nachbauen, was praktisch aber viel Zeit und Mühe kostet.

»Links LS 2001« bietet fünf neue Kurse plus die altbekannte Anlage von St. Andrews. Das verbesserte 3D-Gitter in der Nähe des Grüns verdeutlicht durch verschiedene Farben, wie stark sich die Grüns krümmen. Neben Arnold Palmer gibt es zwei zusätzliche Profi-Golfer als Spielfiguren. Sergio Garcia und Annika Sorenstam fallen vor allem durch ihre schlecht genuschelten Kommentare auf. Dank Ausnutzung einiger 3D-Grafikkarteneffekte wirkt die Optik glatter und homogener, die digitalisierten Spielfiguren haben nicht mehr den Fremdkörper-Charme vergangener Jahre. Das stille und starre Publikum vermittelt allerdings immer noch die Dynamik eines Wachsfigurenkabinetts.

Mit der Classic-Klicksteuerung golft es sich bei Links am besten. Die direkte Schwungkontrolle PowerStroke ist immer noch eine ebenso ungenaue wir schwierige Angelegenheit. Sierras »PGA Championship Golf 2000« hat diese Steuerungsphilosophie wesentlich besser umgesetzt. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT



Nach einigen zuletzt faden Aufgüssen hat die Links-Serie dieses Jahr etwas ernsthaft Neues zu bieten. Mit dem Editor geht ein Traum der alten Fans in Erfüllung, aber dessen strenger CAD-Charme ist zugleich ein Alptraum für Einsteiger. Grafisch gibt es sichtlich Verbesserungen, doch spielerisch herrscht Stillstand: keine Fortschritte bei der Steuerung und anhaltende Friedhofsstimmung im Turnier-Modus. Dank des Editors entgeht Links gerade noch einem Wertungsabzug.

»Schöner Stillstand.«

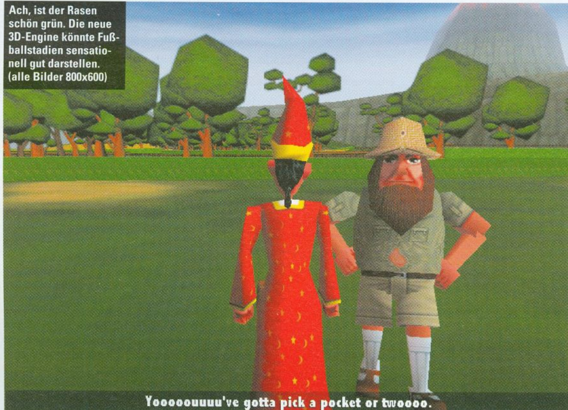
Inserenterverzeichnis

Adventure für Fortgeschrittene und Profis

SIMON THE SORCERER 3D

ENTWICKLER: Headfirst Productions **VERTRIEB:** Hasbro Interactive **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.simon3d.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166 MMX, 32 MByte RAM, 2 MByte-3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 4 MByte-3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, 8 MByte-3D-Karte

»Mach's noch einmal, Simon. Zeig uns, dass Du es noch drauf hast, zück den Zauberhut. Aber, äh, in 3D? Bist Du Dir sicher?«



Ach, ist der Rasen schön grün. Die neue 3D-Engine könnte Fußballstadien sensationell gut darstellen. (alle Bilder 800x600)



Um in die Stadt zu kommen, muss Simon einen »Schieß den Gnom«-Wettbewerb gewinnen.


Dieser ist bei den Gnomen nicht von ungefähr reichlich unbeliebt.


Wenigstens wissen Sie jetzt, warum diese Knilche immer so spitze Hüte tragen.

FAKTEN

- 3.Teil der lustigeb Adventure-Serie
- Geschichte schließt nahtlos an den zweiten Teil an
- Auch für Neueinsteiger gut verständlich
- Sie steuern Simon ausschließlich per Tastatur ...
- ... und durch eine höchst durchschnittliche 3D-Engine
- Circa 80 Charaktere

Fast zeitgleich mit »Escape to Monkey Island« kommt der dritte Teil dieser Adventure-Serie auf den Markt. Und oh Wunder: Beide Spiele setzen auf 3D.

Doch während LucasArts (siehe Test auf Seite 126) insgesamt gesehen an Bewährtem festhält, geht der englische Entwickler Headfirst radikale Wege. Vielleicht zu radikal ...

Geschichte und Zukunft

Wer es nicht weiß: Simon ist ein kleiner Junge, der in eine andere Dimension geriet und dort das Zauberhandwerk erlernte. In beiden Teilen bekämpfte er seinen Erzfeind, den Magier Sordid, der ihm gegen Ende des zweiten Teils das Leben raubte. Doch nicht für immer, denn im dritten Teil wird Simon von einer Gruppe gutmütiger Priester, wieder zum Leben erweckt. In der Kammer der Neugeburt beginnt der Kampf von vorne, denn selbstverständlich ist Sordid – eine Art Äquivalent zu LeChuck von Monkey Island – noch auf freiem Fuß und höchst erledigungsreif. Na, dann mal los.

Nachdem Sie sich durch das Tutorial im Tempel des Lebens gekämpft haben (der Tempel sieht einem typischen »Tomb Raider«-Level übrigens zum Verwechseln ähnlich), erwartet Sie bereits der Tempelälteste mit einem Brief Ihres alten Mentors Calypso: Sie sollen sich zur nahen Stadt begeben und dort weitere Instruktionen abwarten.

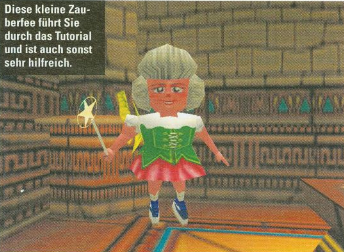
Adventure? Action-Adventure?

Simon ist kein kleiner Junge mehr; im dritten Teil ist er ein dem Teenager-Stadium bereits entwachsener Halbstarker mit frechem Mundwerk. Noch auffälliger ist die neue 3D-Engine; auf den ersten Blick sieht Simon 3 wie ein völlig anderes Spiel aus. Sie bewegen den Quasi-Zauberer per Tastatur durch eine im Grunde abstoßende 3D-Welt, die sich durch korrekte Dimensionen und lange Wege auszeichnet. Action-Elemente, die man in so einer Welt vermuten würde, entfallen fast völlig.

Sie müssen verschiedene Schauplätze abklappern, alle dort vorhandenen Gegenstände aufraffen, überlegen, wo welcher Gegenstand sinnvoll zu nutzen wäre und dann ausprobieren, ob Ihre Vermutung richtig war. Und hier steckt ein dicker Haken: Simon 3D ist ein Adventure der langen Wege, alle Orte sind fürchterlich weit voneinander entfernt. Da dies auch den Programmieren auffiel, haben sie Simon neben seinem normalen Schlenderschritt noch einen Renn- und einen Spurtgang geschenkt. Aber selbst im Schweinsgalopp dauert die Reise meist so lange, dass Simon nicht wie ein Zauberer, sondern wie ein Langstreckenläufer beim verschärften Training daherkommt. Außer-



Die witzigen Gespräche sind eine Reminiszenz an die Vergangenheit.


Diese kleine Zauberfee führt Sie durch das Tutorial und ist auch sonst sehr hilfreich.


Simon ist anfangs leicht durchsichtig, da sein Körper von seiner Seele getrennt wurde.

dem erschwert es die Knobellust des Spielers. In einem klassischen Adventure ist man für gewöhnlich mit wenigen Mausklicks am Ort seiner Wahl und kann dann alle Gegenstände ausprobieren. Hier aber überlegt man es sich sieben Mal, bevor man in Richtung See oder Stadt aufbricht. War die Vermutung falsch, ist man nämlich fünf Minuten lang umsonst durch die 3D-Landschaft gehetzt.

Der alte Simon

Das flapsige Mundwerk erinnert an den Simon von einst, der in einem Atemzug mit Monkey Island genannt wurde. In Multiple-Choice-Gesprächen ist er so frech, dass man sich über den Langmut seiner Gesprächspartner nur wundern kann. Und die Rätsel sind bisweilen äußerst witzig. Ein guter Kniff der Programmierer ist auch die Aufteilung in Simon-Ich und Spieler-Ich. So spricht Simon den Spieler des Öfteren direkt an und macht sich bei ihm über diese oder jene Besonderheit lustig. Ein weiterer Pluspunkt ist die interessante Hintergrundgeschichte, die viele alte Freunde reaktiviert, der bemitleidenswerte Sumpfling und Runt, der Gehilfe von Sordid aus dem zweiten Teil, dürfen nicht fehlen. Neu ist die Amazone Melissa, die neben ihrer Kampfkunst vor allem für ihre knappen Lederbikinis bekannt ist. Die Hintergrundmusik klingt förmlich nach Freiheit und Abenteuer und läßt einem anfangs das Herz aufgehen, auch die englische Sprachausgabe ist gelungen.

Klingt ja wieder ganz gut; aber die Nachteile überwiegen doch. Es gibt gleich zwei Aktionstasten, mit denen Sie Gegenstände benutzen können; dadurch werden die Rätsel aber nicht komplexer, sondern nur die Handhabung umständlicher. Auch gibt es ein Kästchen für den gerade aktiven Gegenstand Ihres Inventars, das im Spielverlauf ziemliche Dimensionen annehmen kann. Um einen bestimmten Gegenstand auszuwählen, müssen Sie mit einer Taste durch das komplette Inventar zirkeln, was bisweilen lange dauert. Klicken Sie aus Versehen am gesuchten Teil vorbei, geht's wieder von vorne los. Überhaupt ist die ganze Bedienung benutzerunfreundlich; selbst das Speichern ist schwierig. Das liegt auch daran, dass auf die Maus als Bedienelement völlig verzichtet wurde.

»Das Adventure der langen Wege.«

Der größte Fehler aber ist die 3D-Engine: Neben der angesprochenen Wegeproblematik ist sie einfach viel hässlicher als zum Beispiel die handgezeichneten Hintergründe der vierten Affeninsel. Jeder Shooter würde sich für so eine Darstellung schämen: Ecken und Kanten, wohin man blickt, hinzu kommt eine sehr eingeschränkte Farbpalette, die beispielsweise einem Rasen nicht mehr als zwei oder drei Grüntone zugesteht. Und dann bleibt man noch des Öfteren an irgendwelchen vermaledeiten Vorsprüngen hängen. Nein, nein, diese Engine ist kein Segen, sie ist der Fluch des dritten Simons. **(uh)**

UDO HOFFMANN



Ob es einen fünften Teil von Monkey Island geben wird? Schon möglich. Der Simon-the-Sorcerer-Reihe aber prophezeie ich den Untergang. Wenn diese Mischung aus der Einsamkeit des Langstreckenläufers und den Erlebnissen von Frechdachs, dem Großmaul, ein Erfolg wird, werde ich Algenfänger auf Helgoland. Der Versuch, Simon in 3D darzustellen, mag ja löblich sein. Aber dann bitte schön auch mit einer akzeptablen Umsetzung und von Leuten, die ihr Handwerk verstehen. Wem die Engine nicht reicht, den wird vermutlich die umständliche Bedienung schrecken. Doppelt schade um die gelegentlich doch sehr witzigen Sprüche von Simon. Aber Witz alleine genügt eben nicht.

»Witz alleine genügt nicht.«

WERTUNG SIMON THE SORCERER 3D

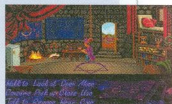
▲ PRO
- GUTE MUSIK
- WITZIGE SPRÜCHE

▼ CONTRA
- MISERABLE BEDIENUNG
- ÜBLE 3D-ENGINE
- LANGWEILIGES HIN-UND-HERGERENNE

GRAFIK:	50
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS 62

GESCHICHTSTRÄCHTIGES


Simon 1 aus dem Jahre 1993 war ein putziges Bürschchen, mit damals noch violettem Zauberhut und zahlreichen Kommandoverben.


In Teil 2 (1995) war Simons Hut bereits rot eingefärbt, die Verben wurden durch acht bunte Icons ersetzt.

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

DIE SIEDLER: HIEBE FÜR DIEBE



VOLLVERSION AUF CD B

ENTWICKLER: Madcat Interactive **VERTRIEB:** Blue Byte Software**TESTVERSION:** Vollversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **INTERNET:** www.bluebyte.net **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium/300, 64 MByte RAM



»Gold und Eisen lieb' ich sehr.« Freche Diebe vergreifen sich an Ihrem Besitz.

Ärger in der Siedlerwelt: Dreiste Langfinger bedienen sich an den mühsam gehorteten Reichtümern rechtschaffender Bürger.

Auf Ihrem Gelände lagern die erwirtschafteten Gewinne in Form von Gold- und Eisenbarren. Eigentlich könnten Sie sich jetzt bequem zurücklehnen, doch ständig schleichen sich raffgierige Diebe in Ihr kleines Reich und schleppen diese Schätze fort. Doch glücklicherweise sind Sie nicht wehrlos. Mit Ihrem Mauszeiger – in Form einer Hand – verpassen Sie den Langfingern einen ordentlichen Klaps, woraufhin diese die Flucht ergreifen. Alle Besitztümer, die Sie nach Ablauf einer bestimmten Zeit retten konnten, verwandeln sich in Punkte und es geht in den nächsten Level weiter. Handgreiflichkeiten gegenüber Ihren Untergebenen schaden übrigens auch nicht, denn Ihre Wachleute, die eigentlich die Besitztümer beschützen sollen, besitzen die Arbeitsmoral von deutschen Finanzbeamten und nicken in kurzen Abständen regelmäßig ein. Ist die Sicherheitstruppe jedoch wach, kümmert auch sie sich um die bösen Buben. Hin und wieder dürfen Sie auch eine Bombe gegen die Räuber einsetzen, die gleich ein ganzes Rudel an Spitzbuben plattmacht. **(dk)**



Die Felslandschaft erschwert die Arbeit der Wachen ungemein.

WERTUNG DIE SIEDLER: HIEBE FÜR DIEBE **PC PLAYER** SPIELSPASS **59**



DAMIAN KNAUS

Ich hätte wirklich nicht gedacht, dass die wohlbeleibten Arbeiter des Siedlervolkes so flink zu Fuß sind. Bei ihrer neuen Rolle als Darsteller in einem Geschicklichkeitsspiel geben die sonst eher gemächlichen Jungs eine gar nicht mal so schlechte Figur ab. Die Ganoven-Klopperei lässt tatsächlich eine Art »Moorhuhn-Feeling« aufkommen: Eine nette Abwechslung anstelle der Zigarettenpause, nach kurzer Zeit schnell langweilig, aber für ein kostenloses Spiel völlig o.k.

»Für ein kostenloses Spiel völlig in Ordnung«

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

WARTORN

ENTWICKLER: Eyst **VERTRIEB:** Virgin Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **INTERNET:** www.wartorn.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/233, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/400, 128 MByte RAM



Gleich zerbröselt auch noch der restliche Spielspaß!

Nach der PlayStation 2 und der Xbox folgt im Jahr 3000 die nächste Umwälzung im Unterhaltungsmarkt: »Wartorn«

In riesigen Stadien bekämpfen sich diesen Turnieren 32 Länder mit nostalgischem Kriegsmaterial aus dem 20. Jahrhundert. Die Schlachtfelder können in Sekundenschnelle von Flusslandschaften in öde Wüstenstreifen verwandelt werden. Wer mag, der stürzt sich mit vorgefertigten Einheiten in wilde Gefechte, wer es strategischer liebt, konzentriert sich zunächst auf den Basenbau und produziert dann aus diversen Rohstoffen Luft- und Bodeneinheiten sowie Schiffe. Per Baukasten entwerfen Sie eigene Modelle oder Formationen. Trotz netter Einfällei st Wartorn unterdurchschnittliche, sterile 3D-Echtzeit-Strategie mit unangenehmen Designmängeln. Zudem fehlt der einst angekündigte Mehrspieler-Modus. **(tw)**

WERTUNG WARTORN **PC PLAYER** SPIELSPASS **41**

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

PRO BODYBOARDING

ENTWICKLER: Pacific Interactive Entertainment **VERTRIEB:** Swing **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (an einem PC) **INTERNET:**www.probodyboarding.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte



Diese Welle ist sehr glücklich, reitet doch Mike Stewart auf ihr. (800x600)

Dieses Spiel ist schon über ein Jahr alt, erscheint aber erst jetzt bei uns in einer übersetzten Version. Warum?

Vielleicht weil in Deutschland kein Mensch Mike Steward kennt, den Held des Bodyboarding, der hier als Sympathieträger herumgeistert. Ein weiterer Grund dürfte die bescheidene Spielidee sein. Sie wählen einen von acht Bodyboardern, eins von sechs Brettern und versuchen damit nicht stehend (das wäre surfen), sondern liegend Tricks. Rechts rumdrehen, links rumdrehen, vertikaler Salto und ähnlich atemberaubendes Zeug. Es gibt sehr viele Tricks – aber nur die wenigsten Spieler werden sie alle herausfinden. Dazu ist die Umsetzung trotz des ansprechenden Drumherums zu monoton. **(uh)**

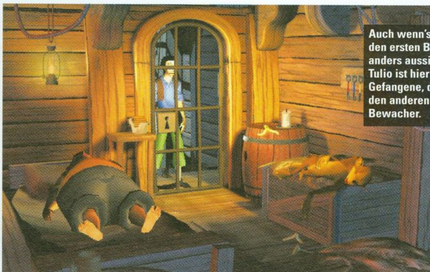
WERTUNG PRO BODYBOARDING **PC PLAYER** SPIELSPASS **36**

Adventure für Einsteiger

GOLD UND RUHM: DER WEG NACH EL DORADO

ENTWICKLER: Revolution **VERTRIEB:** Ubi Soft **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.ubi-soft.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Als Spiel zum Film »Der Weg nach El Dorado« präsentiert Ubi Soft ein Light-Adventure für die breite Masse.



Auch wenn's auf den ersten Blick anders aussieht: Tulio ist hier der Gefangene, die beiden anderen seine Bewacher.

Die Zeichentrickfilmer von Dreamworks Entertainment haben nicht nur bei ihrem Film, sondern auch in Sachen Marketing bei Disney abgekupfert.

So gibt es zum kürzlich angelaufenen »Der Weg nach El Dorado« – wie beim großen Vorbild – schon jetzt das passende Computerspiel.

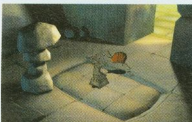
Anders als bei Disney üblich, ist »Gold und Ruhm« jedoch kein Jump-and-Run, sondern ein reinrassiges Adventure geworden.

Vom Plot her eignet sich der Abenteuerfilm dafür auch ausgezeichnet. Die Geschichte erzählt von Tulio und Miguel, zwei Tagedieben in einer spanischen Hafenstadt zur Zeit der großen Entdeckungen. Wegen kleiner Gaunereien von der örtlichen Obrigkeit gesucht, schmuggeln sich die beiden an Bord des Schiffes eines Konquistadors nach Übersee, wo sie ihr Glück zu machen hoffen.

Um sich bei Gold und Ruhm nicht ganz eng an die Filmvorlage halten zu müssen, haben sich die Entwickler eines kleinen Tricks bedient. Der Spieler spielt die Geschichte so nach, wie sie von den beiden Helden rückblickend erzählt wird – also übertrieben, geschönt und auch schon mal frei erfunden.

Im Spiel selbst steuern Sie entweder den geschickten Tulio oder den starken Miguel ähnlich wie in »Grim Fandango« oder »Cold Blood« als 3D-Figur per Tastatur durch vorgerenderte Räume. Dabei können Sie meistens zwischen den beiden Helden hin und her wechseln, was für manche der Rätsel, auf die Sie stoßen werden, nötig ist.

Technisch kann man an Gold und Ruhm – abgesehen von der etwas niedrigen Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten – nur wenig bemängeln. Die Grafik ist hübsch, übersichtlich und abwechslungsreich, auch die Soundkulisse ist stimmig gelungen, schließlich konnte man das Filmmaterial verwenden. Leider ist die deutsche Lokalisierung nicht immer über alle Zweifel erhaben. Spielerisch richtet sich Gold und Ruhm offensichtlich an ein jüngeres, weniger frustrationsresistentes Publikum als andere Exponenten des Adventure-Genres. Die Rätsel sind meist einfach gestrickt, die Abschnitte überschaubar und die Spielzeit beschränkt sich auf einen längeren Abend oder zwei Nachmittage. Auf Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielumgebung trifft man pro Raum meist höchstens einmal. Fans des Genres dürfte Gold und Ruhm selbst für ein Budget-Preis-Spiel mit Sicherheit zu wenig bieten. **(luc)**



Das handzahme Gürteltierchen Bibu eignet sich zur Beschaffung von Gegenständen aus unzugänglichen Räumen.

FAKTEN

- Adventure zum Film
- Filmszenen als Zwischensequenzen
- 2 Protagonisten mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- 5 Spielabschnitte

LUC MARTIN



Es ist ja erfreulich, dass Ubi Soft erkannt hat, wie gut sich Abenteuerfilme zur Umsetzung als Adventure eignen. Doch der Versuch, damit die große Schar der Gelegenheitsspieler anzusprechen, dürfte niemanden glücklich machen. Die Zielgruppe wird der gemächliche Spielrhythmus anöden, Adventure-Freunde hingegen bekommen nach etwa vier Stunden Unterforderung schon die Endsequenz gezeigt.

»Nach vier Stunden die Endsequenz.«

WERTUNG GOLD UND RUHM

▲ PRO
- HÜBSCH
- GÜNSTIG
- EINSTEIGERFREUNDLICH

▼ CONTRA
- ZU KURZ
- ZU LEICHT
- TASTATURSTEUERUNG

GRAFIK:	70
SOUND:	60
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	30
STEUERUNG:	40
MULTIPLAYER:	–

PC PLAYER SPIELSPASS **56**

SPARSCHWEIN



Geld sparen beim Geschenkkauf? Mit unseren aktuellen Spartipps ist das sicherlich kein Problem.

Driver

Um dem organisierten Verbrechen das Handwerk zu legen, schleusen clevere Polizisten ihren Mann Tanner in die Mafia ein. Der jobbt bei den bösen Jungs als Fahrer. Sie kutschieren die Gangster an einen Ort des Verbrechens und müssen diese auch wieder sicher zu ihrem Versteck zurückbringen. Offiziell ist von Ihrer Tätigkeit als verdeckter Ermittler natürlich nichts bekannt und so sollten Sie uniformierten Staatsbediensteten besser aus dem Weg gehen. Im Laufe des Spiels liefern Sie sich mit der Polizei wilde Verfolgungsjagden und um die Gesetzeshüter abzuschütteln, verlangt das Programm großes fahrerisches Können. Vom hohen Schwierigkeitsgrad mal abgesehen, ist »Driver« immer noch ein hervorragendes Spiel. **(dk)**





Driver bietet heiße Autoverfolgungsjagden mit der Polizei.

WERTUNG BUDGET

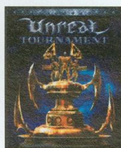
GENRE:	Rennspiel
HERSTELLER:	GT Interactive/ Ifogrames
PREIS:	30 Mark
GETESTET IN:	PC Player 11/99
DAMALIGE WERTUNG:	86

PC PLAYER SPIELSPASS **83**

Unreal Tournament

Keine Hintergrundstory, kein klassischer Einspieler-Modus. Macht aber nichts, denn »Unreal Tournament« begeistert sowohl im Netzwerk und dank der ausgereiften KI auch im Alleingang. Der 3D-Shooter bietet durch die Unreal-Engine hervorragende Grafik und alle klassischen Spielvarianten, wie das Deathmatch, bei dem derjenige gewinnt, der in einer vorgegebenen Zeit genügend Feinde weggepustet hat. Natürlich darf auch Capture the Flag nicht fehlen, bei dem zwei Teams gegeneinander antreten, um eine Fahne aus der gegnerischen Festung zu stibitzen. Der aufregende Shooter ist ab sofort für etwa 30 Mark erhältlich. **(dk)**







Unreal Tournament bietet auch alleine echtes Mehrspieler-Feeling.

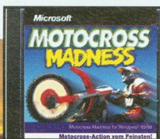
WERTUNG BUDGET

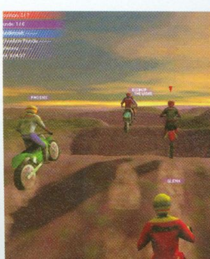
GENRE:	3D-Shooter
HERSTELLER:	GT Interactive/ Infogrames
PREIS:	30 Mark
GETESTET IN:	PC Player 9/98
DAMALIGE WERTUNG:	87

PC PLAYER SPIELSPASS **87**

Motocross Madness

Zurück den Kopf und hoch das Bein: Die harten Kerle von Microsoft haben einen erfüllten Alltag. In vier unterschiedlichen Wettbewerben stolpern sie mit ihren Maschinen über Stock und Stein. In einem Motocrossspiel wie diesem ist eine frei befahrbare Landschaft ein Muß. Die ist auch vorhanden, wirkt allerdings eintönig. Auch die Hallenkurse sind eine Enttäuschung, da sie schablonenmäßig zusammengesetzt wurden und trotz großer Quantität wenig Abwechslung bieten. Dafür ist die Fahrphysik der Kräder sehr gelungen: Mit etwas Übung kann man seinen heißen Ofen wunderbar kontrollieren. **(uh)**





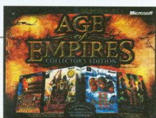
Vollgas geben: Ein randvoller Motocross-Tank für nur noch 20 Mark.

WERTUNG BUDGET

GENRE:	Rennspiel
HERSTELLER:	Microsoft/ ak-tronic
PREIS:	20 Mark
GETESTET IN:	PC Player 10/98
DAMALIGE WERTUNG:	69

PC PLAYER SPIELSPASS **65**

Age of Empires: Collector's Edition

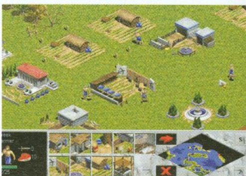


Zuerst eroberten Sie die Antike, später das Mittelalter. Die »Age of Empires«-Serie begeistert durch Atmosphäre und beeindruckende Missionen. Mit der »Age of Empires: Collector's Edition« erwerben Sie jetzt alle Spiele vereint in einem Paket. Der Preis von circa 150 Mark ist zwar etwas happig, dafür bekommen Sie aber neben den beiden Hauptprogrammen **Age of Empires** und **Age of Empires 2: The Age of Kings** auch noch die Zusatz-CD **Der Aufstieg Roms** und die brandneuen AOE2-Missionen **The Conquerors**. Als Bonus gibt es noch eine Audio-CD mit den Soundtracks der Spiele. Wenn Sie als Strategie-Fan noch nicht im Besitz der Programme sind, sollten Sie zuschlagen. Ansonsten kommen Sie billiger davon, wenn Sie die Titel separat erwerben. **(dk)**

INFO COMPILATION

HERSTELLER: Ensemble Studios/MS
PREIS: 150 Mark



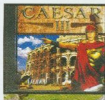




Alle beiden Teile einschließlich ihrer Zusatz-CDs vereint in der »Age of Empires: Collector's Edition«.

CAESAR 3

In »Caesar 3« verkörpern Sie einen frisch gebackenen Stadthalter im antiken Rom. Natürlich wollen Sie dem Kaiser Ihre Kompetenz unter Beweis stellen und so setzen Sie all Ihre gegebenen Mittel ein, um in Ihrem kleinen Reich möglichst viele Menschen anzulocken. Sie errichten Wohnungen, Produktionsstätten, Unterhaltungseinrichtungen und stellen nebenbei antike Polizisten und Ingenieure ein. Steigt der Wohlstand, schießen auch Ihre Gebäude in die Höhe und neue Einwohner strömen in Massen herbei. Bei zunehmender Expansion müssen Sie mit Hilfe von Tempeln die zahlreichen römischen Götter bei Laune halten, denn sobald die spirituelle Huldigung zu kurz kommt, haben Sie im Nu ein Erdbeben oder eine andere Plage am Hals. Die antike Wirtschaftssimulation bietet äußerst viele Möglichkeiten und fesselt immer noch stundenlang an den PC. Caesar 3 gibt es jetzt für 20 Mark. **(dk)**





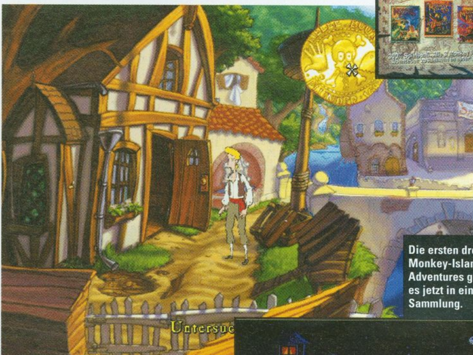
Ihr finanzieller Erfolg schlägt sich unmittelbar auf den Wohlstand Ihrer Kolonie nieder.

WERTUNG BUDGET

GENRE: Wirtschafts-simulation
HERSTELLER: Sierra/ak-tronic
PREIS: 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 12/98
DAMALIGE WERTUNG: 83

PC PLAYER SPIELSPASS **80**

Monkey Island Collection



Die ersten drei Monkey-Island-Adventures gibt es jetzt in einer Sammlung.



Sie halten bereits den vierten Teil in den Händen, möchten aber gerne über die Jugendzeit des Helden Guybrush Threepwood Bescheid wissen? Jetzt haben Sie mit der »Monkey Island Collection« endlich die Gelegenheit dazu. Im DOS-Adventure **The Secret of Monkey Island**, erleben Sie den grünschnäbligen Piraten bei seinen Eignungsprüfungen und befreien Guybrushs Zukünftige mal eben aus den Händen des Geisterpiraten LeChuck. Dieser lässt sich das natürlich nicht gefallen und schwört in **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** Rache. Wenn Sie ihn im furiosen Showdown besiegt haben, wartet das in schöner Zeichentrick-Grafik gehaltene Abenteuer **The Curse of Monkey Island** auf Sie. Die drei Adventures bieten außergewöhnlich schräge Rätsel und zählen bis heute zu den Referenz-Titeln im Genre.

Und dafür gibt man doch gern 30 Mark wert, oder? **(dk)**

INFO COMPILATION

HERSTELLER: THQ
PREIS: 30 Mark



Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action

Gunman Chr.

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
HALF-LIFE: OPP. FORCE	88	1/2000
SWAT 3	83	2/2000
GUNMAN CHRONICLES	82	12/2000
Budget-Tipp: Wheel of Time (40 Mark)	*76*	*1/2000*

Rennspiele

Superbike 2001

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
SUPERBIKE 2001	87	12/2000
GRAND PRIX 3	87	9/2000
NEED FOR SPEED 5	86	5/2000
Budget-Tipp: Superbike Worlds Champ.	*87*	*4/99*

Sport(Action)

NHL 2001

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NHL 2001	92	12/2000
FIFA 2001	91	13/2000
NBA 2000	89	1/2000
Budget-Tipp: NBA Live 2000 (30 Mark)	*89*	*1/2000*

Strategie (Runden)

P.G. Untern. Barbarossa

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
JAGGED ALLIANCE 2	87	6/99
HEROES OF M&M 3	85	6/99
PG: UNT. BARBAROSSA	82	10/2000
Budget-Tipp: Panzer General 3D (10 Mark)	*80*	*12/97*

Action-Adventures

Rune

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NO ONE LIVES FOR EVER	90	13/2000
ST VOYAGER: ELITE FORCE	88	10/2000
RUNE	83	12/2000
Budget-Tipp: System Shock 2 (30 Mark)	*90*	*1/99*

Adventures & Rollenspiele

Baldur's Gate 2

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
BALDUR'S GATE 2	92	12/2000
DIABLO 2	90	8/2000
ESC.F.MONKEY ISLAND	83	13/2000
Budget-Tipp: Baldur's Gate – Die Saga (50 Mark)		*2/99*

Simulationen

Crimson Skies

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
CRIMSON SKIES	86	11/2000
GUNSHIP!	86	5/2000
TACHYON – THE FRINGE	85	7/2000
Budget-Tipp: European Air War (20 Mark)	*84*	*12/98*

Strategie (Echtzeit)

C&C: Alarmstufe Rot 2

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
SACRIFICE	85	13/2000
C&C: ALARMSTUFE ROT 2	85	11/2000
SUDDEN STRIKE	82	11/2000
Budget-Tipp: Commandos (20 Mark)	*85*	*11/2000*

Wirtschaft & Aufbau

Zeus

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
CALL TO POWER 2	85	13/2000
HERRSCHER D. OLY: ZEUS	82	12/2000
CULTURES	78	10/2000
Budget-Tipp: Die Siedler 3 (20 Mark)	*83*	*1/99*

TOPODERFLOP

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel des Monats.

SPIEL	PUNKTE	SEITE	MANFRED DUY	UDO HOFFMANN	DAMIAN KNAUS	LUC MARTIN	JOE NETTELBECK	JOCHEN RIST	MARTIN SCHNELLE	STEFAN SEIDEL	THOMAS WERNER
Baldur's Gate 2 (deutsch)	91	100	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
FIFA 2001	91	92	↑	→	↑	→	→	→	→	↑	↑
No One Lives Forever	90	130	→	↑	↑	↑	–	↑	↑	↑	↑
Links 2001	86	140	→	↓	↓	↓	–	↑	↓	↑	→
Call to Power 2	85	88	↑	↓	→	↑	↑	↓	→	→	→
Sacrifice	85	136	↑	↑	↑	→	→	↑	→	→	↑
Escape from Monkey Island	83	126	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
SWAT 3: Close Quarter Battle Elite Edition	82	119	↓	–	↑	↓	↑	↑	↑	–	↑
Jagged Alliance: Unfinished Business	81	112	→	↑	↑	↑	→	→	→	→	↑
Sheep	81	134	→	↑	↑	→	↑	→	↑	→	↑
Delta Force: Land Warrior	80	116	→	→	→	→	→	→	↑	–	→
Kicker Fussballmanager 2	80	108	↑	↓	↓	→	↑	↓	↓	→	↑
Insane	79	110	→	↑	→	→	→	→	→	→	–
Hitman: Codename 47	76	104	→	↑	→	↑	→	↑	↑	→	↑
Tony Hawk's Pro Skating 2	74	96	↓	→	→	↓	→	↑	→	→	↓
Europa Universalis	73	121	→	–	–	↑	–	↓	↓	–	–
Gifty: Ein Geschenk des Himmels	73	114	→	→	→	↓	→	↓	↓	↓	→
Frontschweine	72	125	↓	→	→	→	→	→	↑	–	→
Heroes Chronicles	72	91	↑	↓	→	↓	↑	↓	↑	↓	↓
Gunlok	70	102	→	–	→	→	→	↓	→	–	↓
F1 Championship Season 2000	69	120	→	↓	↓	↓	→	↓	↓	↓	↓
GPlayer	63	121	↓	–	↓	↓	→	↓	↓	–	↓
Starship Troopers	63	123	→	↓	↓	–	→	↓	↓	↓	→
Simon the Sorcerer 3D	62	142	→	↓	→	→	→	→	–	→	→
4X4 Evolution	61	119	↓	→	–	→	–	→	→	→	→
Fussball 2000	61	122	↓	↓	↓	↓		↓	↓	↓	↓
Blair Witch Vol. 2: Legende von Coffin Rock	59	124	→	↓	↓	↓	→	↓	→	↓	–
Dirt Track Racing: Sprint Cars	59	103	→	↑	↓	–	–	→	↓	→	↓
Siedler: Hiebe für Diebe	59	144	↓	–	→	↓	→	→	–	↓	↓
Autobahn Raser 3	57	107	↓	↓	↓	↓	→	↓	↓	↓	→
Gold & Ruhn: Der Weg nach El Dorado	56	145	↓	→	↓	↓	→	↓	–	↓	↓
Final Curse	51	122	↓	–	↓	–	↓	↓	–	–	↓
Demonworld 2	45	97	↓	↓	→	→	→	↓	↓	–	↓
Wartorn	41	144	↓	–	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓
Pro Bodyboarding	36	144	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Superball	21	140	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Super Taxi Driver	20	103	↓	↓	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓

DIE BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI AUSGABEN

SPIELENAME	GENRE	PUNKTE	AUSGABE
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	92	12/2000
NHL 2001	Sport	92	12/2000
Age of Empires 2: The Conquerors	Strategie	88	10/2000
Star Trek Voyager: Elite Force	3D-Action	88	10/2000
Superbike 2001	Rennspiel	87	12/2000
Crimson Skies (deutsch)	Action-Simulation	86	12/2000
Outcast DvD	Action-Adventure	86	12/2000
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2	Strategie	85	11/2000
PGA Championship Golf 2000	Sport	84	11/2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Action-Adventure	83	10/2000
Rune	Action-Adventure	83	12/2000
Vampire: Redemption Version 1.1	Rollenspiel	83	10/2000
Gunman Chronicles	Action	82	12/2000
Herrscher des Olymp: Zeus	Aufbauspiel	82	12/2000
Panzer General: Unternehmen Barbarossa	Strategie	82	10/2000
Sudden Strike	Strategie	82	11/2000
Homeworld: Cataclysm	Strategie	81	11/2000
Bundesliga Stars 2001	Sport	80	11/2000
Earth 2150: The Moon Project	Strategie	80	11/2000
Mercedes Benz Truck Racing	Rennspiel	80	11/2000
Metal Gear Solid	Action-Adventure	80	12/2000
Midtown Madness 2	Rennspiel	80	12/2000
Sims: Das volle Leben	Simulation	80	11/2000

Baldur's Gate 2

NHL 2001

Superbike 2001

PLAYER'S GUIDE



Auch wenn Ihr Wikingerheld eher an Odin glaubt als an helfende Engel, beim Kampf gegen dieses Monster ist ihm eine solche schwebende Unterstützung vielleicht gar nicht so unangenehm ...

HIMMLISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wieder mal nahen die weihnachtlichen Tage heran und damit die Zeit, sich auf die wirklich wichtigen Dinge des Lebens zu besinnen: Computerspielen den ganzen Abend, die Nacht hindurch und bis die Sonne langsam wieder aufgeht!

Umso ärgerlicher ist es aber, wenn Sie die Nacht fluchend vor dem Rechner verbringen, weil Sie an einer kniffligen Stelle nicht mehr weiterwissen. »Wo ist der Level-Ausgang? Wie kann ich bloß diesen Zwischengegner erledigen?« ...

Da wäre es doch schön, wenn Sie eine interaktive, in das Spiel eingebaute Hilfe aktivieren könnten, oder? Bevor Sie völlig verzweifeln, rufen Sie einfach per Tastendruck den rettenden Engel herbei. Natürlich dürfen Sie dann auswählen, wie hilfsbereit dieser virtuelle Rettungsanker sein soll. Entweder er gibt Ihnen nur vorsichtige Hinweise, die Ihr Denken in die richtige Richtung lenken werden, oder er weist Ihnen direkt den Weg.

Für die völlig überfordernden Situationen wäre dann noch eine Spezialfähigkeit anwählbar: Der rettende Engel spielt Ihnen die ganze verzwickte Situation einmal vor, so dass Sie genau sehen können, wie Sie sich zu verhalten haben. Auf Wunsch besiegt er sogar die Zwischengegner ... Bis es allerdings so weit ist, werden Sie in solchen Situationen wohl noch mit Hilfe der bewährten Komplettlösungen zurechtkommen müssen; auch so wünschen wir Ihnen aber viel Erfolg und besinnlich durchgezockte Winternächte!

»Ein Tastendruck und die Rettung naht!«

Mit engelsgleichen Grüßen

Stefan Seidel

TIPPS HOTLINE

Ihnen genügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden?

Dann schafft unser externes Hotline-Team Abhilfe. Sie können unter der Nummer: 0190 / 87 32 68 11 von 8 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollte mal ein Tipp nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, recherchiert das Team die Antwort innerhalb von 24 Stunden, sonst gilt die Geld-zurück-Garantie.

Die Gebühr pro Minute beträgt 3,63 Mark.

EDITORIAL

Tipps & Tricks per Fax*

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires 2	10	(0190) 192 464 – 110
(Mehrspieler-Level)	4	(0190) 192 464 – 115
Age of Empires 2: The Conquerors	12	(0190) 192 464 – 167
Age of Wonders	2	(0190) 192 464 – 132
Alpha Centauri, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 068
	6	(0190) 192 464 – 070
Amerzone	2	(0190) 192 464 – 111
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
AoE: Rise of Rome, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 040
	7	(0190) 192 464 – 056
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
(Subquests)	5	(0190) 192 464 – 072
Baldur's Gate: Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464 – 082
Baldur's Gate 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 172
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 – 075
Civilization 2: Test of Time	2	(0190) 192 464 – 112
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
C&C 3: Tiberian Sun	15	(0190) 192 464 – 106
C&C 3: Feuersturm	6	(0190) 192 464 – 143
C&C: Alarmstufe Rot 2 (Sowjets)	3	(0190) 192 464 – 173
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464 – 076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Cultures	3	(0190) 192 464 – 171
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Dark Project 2: The Metal Age	11	(0190) 192 464 – 148
Descent 3	2	(0190) 192 464 – 095
Deus Ex	9	(0190) 192 464 – 164
Devil Inside	4	(0190) 192 464 – 150
Diablo 2, 1. Akt	2	(0190) 192 464 – 151
2-4. Akt	6	(0190) 192 464 – 158
Diablo 2 (Charakterentwicklung)	2	(0190) 192 464 – 166
Discworld Noir	6	(0190) 192 464 – 098
Dungeon Keeper 2, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 096
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 100
Driver	4	(0190) 192 464 – 116
Earth 2150	3	(0190) 192 464 – 117
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
FIFA 2000	2	(0190) 192 464 – 118
Final Fantasy 8, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 134
Teil 2	12	(0190) 192 464 – 135
Freespace 2	8	(0190) 192 464 – 128
Gabriel Knight 3	8	(0190) 192 464 – 127
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Ground Control	2	(0190) 192 464 – 161
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heavy Metal F.A.K.K. 2	7	(0190) 192 464 – 168
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083
Heroes of Might & Magic: Shadow of Death	2	(0190) 192 464 – 155
Hidden & Dangerous	7	(0190) 192 464 – 107
	3	(0190) 192 464 – 102
Homeworld	9	(0190) 192 464 – 119
Icewind Dale	8	(0190) 192 464 – 162
Indiana Jones und der Turm von Babel	14	(0190) 192 464 – 125
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KISS: Psycho Circus	7	(0190) 192 464 – 165
Kleopatra: Königin des Nils	2	(0190) 192 464 – 169
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464 – 077
Legacy of Kain: Soul Reaver	9	(0190) 192 464 – 113
Longest Journey, The	8	(0190) 192 464 – 138
Machines	7	(0190) 192 464 – 088
Metal Fatigue	3	(0190) 192 464 – 154
Mech Warrior 3	6	(0190) 192 464 – 097
Messiah	7	(0190) 192 464 – 147
MDK 2	8	(0190) 192 464 – 159
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Might & Magic 7	1	(0190) 192 464 – 093
Teil 1	8	(0190) 192 464 – 099
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 105
Might & Magic 8	8	(0190) 192 464 – 144
Nox	8	(0190) 192 464 – 142
Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 094
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 103
Waffen	2	(0190) 192 464 – 104
Pharao	2	(0190) 192 464 – 120
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464 – 071
Planescape: Torment	13	(0190) 192 464 – 136
Populous 3, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 039
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Populous: Unentdeckte Welten	3	(0190) 192 464 – 089
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Railroad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464 – 085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rainbow Six: Rogue Spear	10	(0190) 192 464 – 121
Rätsel des Master Lu, Das	4	(0190) 192 464 – 170
Rayman 2	8	(0190) 192 464 – 124
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Revenant	5	(0190) 192 464 – 122
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464 – 078
Shadow Company	4	(0190) 192 464 – 123
Shadow Man	8	(0190) 192 464 – 108
Siedler 3, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 046
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Siedler 3: Geheimnis der Amazonen	4	(0190) 192 464 – 114
Silver	3	(0190) 192 464 – 079
Sims, The	2	(0190) 192 464 – 139
Soulbringer, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 152
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 160
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464 – 073
Starlancer	6	(0190) 192 464 – 153
Star Trek: Armada	6	(0190) 192 464 – 149
Star Trek: Birth of the Federation	5	(0190) 192 464 – 101
Star Trek: Der Aufstand	3	(0190) 192 464 – 137
Star Trek Voyager: Elite Force	8	(0190) 192 464 – 174
Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung	7	(0190) 192 464 – 090
Star Wars: Rogue Squadron	4	(0190) 192 464 – 069
Star Wars: Force Commander	7	(0190) 192 464 – 146
Street Wars	3	(0190) 192 464 – 091
Sudden Strike	11	(0190) 192 464 – 175
System Shock 2	7	(0190) 192 464 – 109
Thandor	2	(0190) 192 464 – 140
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
(alle Secrets)	5	(0190) 192 464 – 074
Tomb Raider 4, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 126
Teil 2	13	(0190) 192 464 – 130
Ultima : Ascension, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 129
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 133
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Vampire: The Masquerade Redemption	8	(0190) 192 464 – 157
Verkehrsgigant, Der	2	(0190) 192 464 – 141
Völker, Die	1	(0190) 192 464 – 086
	7	(0190) 192 464 – 092
Warlords: Battlecry	2	(0190) 192 464 – 163
Warzone 2100	8	(0190) 192 464 – 087
Wheel of Time	4	(0190) 192 464 – 131
Wild Wild West	4	(0190) 192 464 – 145
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 – 080
(ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 – 081

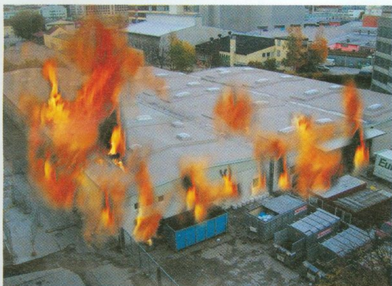
Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 2000 (ohne Tests + Tipps)	4	(0190) 192 464 – 900
Tipps-Ubersicht 2000	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Ubersicht 2000	2	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	5	(0190) 192 464 – 912
Jahresinhalt 1999	5	(0190) 192 464 – 913
Tipps-Ubersicht 1993-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tipps-Ubersicht 1998	1	(0190) 192 464 – 931
Tipps-Ubersicht 1999	1	(0190) 192 464 – 932

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

PC PLAYER

HARDWARE

Die Speicher-Mafia



Hier der Grund, warum für Speicherbausteine alle paar Wochen so unverschämt viel Geld verlangt wird.

Mit dem Speicherkauf ist das so eine Sache. Zwar geistern die Preise gerade in erträglichen Regionen herum, aber wer glaubt schon, dass dies lange gut geht?! Erfahrungsgemäß dauert es nämlich nicht allzu lange, bis »jemand« aus heiterem Himmel feste die Preisschraube anzieht. Dann kostet der 128-MByte-Riegel plötzlich keine 220 Mark, sondern beinahe doppelt so viel. Da steht man dann mit ausgerenktem Unterkiefer im Laden, stammelt etwas von »gestern« und »günstig«, doch der Verkäufer schüttelt nur den Kopf und meint: »Ha, da sind mal wieder ein paar Chipfabriken abgeraucht«.

Aha, abgeraucht also. Im Umgang mit Feuer scheinen die Leute aus Fernost wahre Spezialisten zu sein. Wenn die Speicherpreise mal wieder so richtig niedrig sind, dann scheinen sich wie von Geisterhand die Kartelle zu bilden. Jene beschließen kurzerhand: »Hey, wir verdienen nicht mehr genug – lasst uns gemeinsame Sache machen und zwei Drittel unserer Fabriken anzünden«. Und das scheint zu funktionieren. Wobei man sich auch nicht mehr ganz sicher sein kann, ob da nicht irgendein leerer Scheunenpark abglüht und kurzerhand eine trügerische Katastrophenmeldung an die Öffentlichkeit gelangt. Aber was will man dagegen schon unternehmen? Nach Asien reisen und nachschauen? Das Herz beim Händler ausschütten? Seine Leiden einem Hardware-Kommentar preisgeben? Bringt alles nix. Da bleibt nichts anderes übrig, als eine Weile lang Däumchen zu drehen oder aber in den sauren Aufrüst-Apfel zu beißen. Und das ausgerechnet heute, wo der Rechner seit langer Zeit mal wieder so richtig ins Keuchen kam und sich eine Aufrüstung als überlebensnotwendig herausstellte. Der Actionkracher »Crimson Skies« ruckte vor sich hin und die Ladezeiten keuchten jenseits von Gut und Böse. »Ja« zur neuen Festplatte – aber »Aua« zur Speicheraufrüstung. Eigentlich müssten kurz vor dem Weihnachtsgeschäft in Fernost unglaubliche Großbrände ausbrechen. Vielleicht ist das ja auch schon passiert, wenn Sie über diese Zeilen stolpern – und wenn Ihnen im Februar der Speicher plötzlich wieder hinterhergeworfen wird, dann erinnern Sie sich bestimt noch an diesen Kommentar.

Ihr Jochen Rist

HARDWARENEWS

■ Neue MP3-Player ■ Gerichtsprozesse
■ Neue Power-VR-Karte ■ und Super CD-Rs

DISKJOCKEY

Iomega – bekannt durch die Zip-Laufwerke – bietet nun auf Disketten-Basis einen digitalen Audioplayer an. Der »HipZip« benutzt anstelle eines Flash-ROM-Speichers so genannte PocketZip-Disketten mit 40 MByte Speicherkapazität, auf die ungefähr 45 Minuten Musik passen. Neben der Funktion eines Walkmans lässt sich der Soundzwerg auch noch als portables Diskettenlaufwerk missbrauchen. Das Gerät besitzt einen flotten USB-Anschluss und unterstützt neben gängigen MP3-Dateien auch das Windows-Media-Format (WMA) des neuen Media-Players. Ein beleuchtetes Display zeigt den Namen des Titels und des Interpreten an. Das schnittige Design und die edle Technik haben leider ihren Preis: Der HipZip kommt in diesen Tagen für rund 900 Mark in den Handel.



Der HipZip ist ein Musikplayer und ein Zip-Laufwerk gleichzeitig.

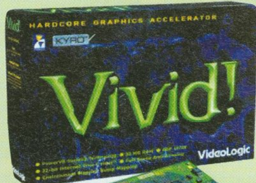
3DFX VERKLAGT NVIDIA

Der finanziell angeschlagene Grafikkartenhersteller 3Dfx wirft seinem Konkurrenten NVIDIA vor, Patentrechte verletzt zu haben. Laut dem Voodoo-Karten-Hersteller ist das so genannte Single-Pass-Multitexturing, welches auf den aktuellen GeForce-Grafikkarten zu finden ist, eine hauseigene Entwicklung von 3Dfx. Bekommt der Entwickler recht, müsste NVIDIA an 3Dfx mehrere Millionen Mark Schadensersatz zahlen. Die Summe ist so hoch, weil auch der Grafikchip der Xbox – ebenfalls von NVIDIA - von dieser Technologie Gebrauch machen wird. Wegen der Klage kursieren nun Gerüchte, dass sich der Grafikriese NVIDIA überlegt, 3Dfx kurzerhand aufzukaufen.



David gegen Goliath: 3dfx hofft auf Rechtsprechung im Patentstreit.

NEUE VIDEOLOGIC-GRAFIKKARTE



Die Vivid soll NVIDIA und Co. Paroli bieten.

Videologic möchte mit seiner neuen Grafikkarte am Thron von NVIDIA rütteln. Die »Vivid!« kommt mit dem dritten PowerVR-Chip namens Kyro her. Dieser bietet Features wie Environment-Bump-Mapping, Texturkompression, 8-Layer Multi-Texturing und die Kantenglättung Full-Scene-Antialiasing. Einziges Manko ist die fehlende T&L-Funktion, die bei den GeForce-Grafikkarten für einen ordentlichen Geschwindigkeitsschub sorgt. Auf Grund einer besonderen Chip-Architektur soll dies jedoch auf die Frame-Raten keinerlei Auswirkungen haben. Mit im Gepäck findet sich noch der Software-DVD-Player »WinDVD 2000«. Die Vivid! ist ab sofort für etwa 350 Mark erhältlich.

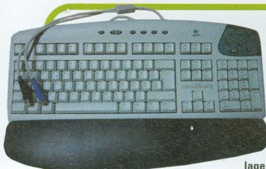
MP3-PLAYER FÜR DEN SCHMALEN GELDBEUTEL

Reichelt Electronic bietet mit dem MP3-Player »Moveman SSP-80« eine kleine preisliche Sensation an. Das Gerät schlägt mit humanen 150 Mark zu Buche, kommt allerdings ohne eigenes Speichermedium her. Sie benötigen also eine separate Compact-Flash-Karte, wie sie auch bei Digitalkameras eingesetzt wird, und ein passendes Laufwerk für den PC. Gespart wurde leider auch am Kopfhörer, der nicht gerade in der oberen Liga mitspielt. Zu beziehen ist der neue Player unter www.reichelt.de.



Mit dem Moveman gibt es nun einen günstigen MP3-Player.

NEUES LOGITECH-KEYBOARD



Logitech bietet nun eine Tastatur mit integriertem USB-Hub.

In diesen Tagen wird das neue »iTouch Keyboard« von Logitech ausgeliefert. Die Tastatur besitzt neben den schon bekannten Extras - wie die abnehmbare Handballenauflage, Sondertasten für Internetzugang und Medien-Wiedergabe – auch noch einen USB-Hub mit zwei USB-Anschlüssen. So lassen sich direkt an die Tastatur beispielsweise die Maus und ein Gamepad anschließen. Das Keyboard ist ab sofort für circa 100 Mark im Handel.

2 GBYTE-ROHLINGE VON TDK

Bevor die ersten DVD-Brenner auf den Markt kommen, feilt Hersteller TDK noch ein wenig an der CD-R-Technologie: Nächstes Jahr möchte die Firma neuartige CD-Rohlinge auf den Markt bringen, die eine Speicherkapazität von 2 GByte aufweisen. Möglich wird dies durch ein engeres Aneinanderschreiben der Informationen auf die CD. Die dafür benötigten Brenner, sollen mit bis zu 36-facher Geschwindigkeit aufzeichnen, was beinahe 11 MByte in der Sekunde entspricht. Ob herkömmliche CD-ROM-Laufwerke die Rohlinge lesen können, ist noch unklar. Fraglich ist auch, ob die neuen CD-Rs angesichts der in den Startlöchern stehenden DVD-R noch eine Chance haben.



TDK bringt demnächst CD-Rohlinge mit 2 GByte Speicherkapazität auf den Markt.

WIR TRENNEN DIE SPREU VOM WEIZEN!

PC PLAYER

- Knallharte Tests
- Zwei fetzige CDs
- Brandheisse Exklusiv-Berichte

3 HEFTE FÜR NUR 15 MARK



HOLEN SIE SICH 3 AUSGABEN FÜR NUR 15 MARK

Schluss mit den Tagträumereien! Wir sagen Ihnen, welche Spiele Ihr hart verdientes Geld wert sind und welche besser im Sondermüll enden sollten. Testen Sie uns! Einfach den Coupon ausfüllen und der Briefträger bringt Ihnen die nächsten drei PC-Player-Ausgaben an die Tür. Also, worauf warten Sie noch?



Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von zehn Tagen bei PC Player, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ja, ich möchte PC PLAYER kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von nur 15 Mark. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für 100,80 Mark (pro Heft nur 8,40 Mark anstatt 9,90 Mark, 12 Ausgaben pro Jahr). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname ____________________

Straße, Nr. ____________________

PLZ, Ort ____________________

Datum, 1.Unterschrift ____________________

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von zehn Tagen bei PC Player Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift: ____________________

CPP0C

- *Sie erhalten die neue PC Player als einer der Ersten*
- *Jede Ausgabe kommt frei Haus*
- *15% Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis*

Den ausgefüllten Coupon bitte an:

PC PLAYER
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

oder per **Telefon 089-209 591 38**, **Fax 089-200 281 22** oder **E-Mail future@csj.de** bestellen.

PC PLAYER *Das Test-Magazin: klar ▪ kritisch ▪ kompetent*

www.pcplayer.de

HARDWAREHITLISTE

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung: unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

Boxen



1 Creative Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital **Ca. Preis:** 470 Mark
Test in: 5/2000

2 Klipsch Promedia 2.1
Ca. Preis: 500 Mark
Test in: 12/2000 (86 Punkte)

3 Videologic Sirocco Crossfire
Ca. Preis: 800 Mark
Test in: 5/2000

PREIS TIPP
Creative Four Point Surround
Ca. Preis: 160 Mark
Test in: 3/99 (84 Punkte)

Monitor



1 Samsung Syncmaster 950p (19 Zoll)
Ca. Preis: 950 Mark
Test in: 4/2000 (87 Punkte)

2 Iiyama Vision Master 451 (19 Zoll)
Ca. Preis: 1000 Mark
Test in: 4/2000 (85 Punkte)

3 Samsung Syncmaster 900 NF (19 Zoll)
Ca. Preis: 1000 Mark
Test in: 4/2000 (81 Punkte)

PREIS TIPP
Videoseven N95S
Ca. Preis: 740 Mark
Test in: 4/2000 (70 Punkte)

Gamepad



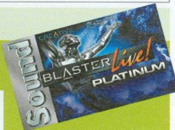
1 Logitech Wingman Gamepad
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: in dieser Ausgabe

2 Microsoft Sidewinder Gamepad
Ca. Preis: 70 Mark
Test in: in dieser Ausgabe

3 Thrustm. Firestorm Dual Power Gamepad
Ca. Preis: 80 Mark
Test in: in dieser Ausgabe

PREIS TIPP
Logitech Wingman Gamepad
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: 11/99 (85 Punkte)

Soundkarte



1 Creative Labs Soundblaster Live! Platinum **Ca. Preis:** 450 Mark
Test in: 5/2000 (90 Punkte)

2 Creative Labs Sound Blaster Live! Player 1024 **Ca. Preis:** 140 Mark
Test in: 5/2000 (85 Punkte)

3 Videologic Sonic Vortex 2
Ca. Preis: 160 Mark
Test in: 5/2000 (75 Punkte)

PREIS TIPP
Yamaha Waveforce 192 XG
Ca. Preis: 80 Mark
Test in: 5/2000 (54 Punkte)

Maus



1 Microsoft IntelliMouse Explorer
Ca. Preis: 130 Mark
Test in: 6/2000 (88 Punkte)

2 Microsoft IntelliMouse Optical
Ca. Preis: 110 Mark
Test in: 6/2000 (88 Punkte)

3 Microsoft IntelliMouse with Intelli Eye
Ca. Preis: 110 Mark
Test in: 6/2000 (87 Punkte)

PREIS TIPP
Logitech Pilot Wheel Mouse
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: –

DVD-Laufwerk



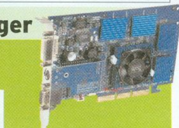
1 Pioneer DVD-A05SZ
Ca. Preis: 350 Mark
Test in: –

2 Toshiba SD-M1402
Ca. Preis: 280 Mark
Test in: –

3 Pioneer DVD-114
Ca. Preis: 270 Mark
Test in: –

PREIS TIPP
Hitachi GD-7000
Ca. Preis: 230 Mark
Test in: –

2D/3D-Beschleuniger



1 Hercules 3D Prophet 2 Ultra
Ca. Preis: 1300 Mark
Test in: dieser Ausgabe

2 ATI Radeon 64 MB ViVo
Ca. Preis: 950 Mark
Test in: dieser Ausgabe

3 Leadtek Winfast GeForce2 GTS64
Ca. Preis: 850 Mark
Test in: dieser Ausgabe

PREIS TIPP
Hercules 3D Prophet 2 MX
Ca. Preis: 370
Test in: dieser Ausgabe

Joystick



1 Thrustmaster Afterburner
Ca. Preis: 170 Mark
Test in: dieser Ausgabe

2 MS Sidewinder Precision 2
Ca. Preis: 100 Mark
Test in: dieser Ausgabe

3 Saitek Cyborg 3D Gold
Ca. Preis: 100 Mark
Test in: dieser Ausgabe

PREIS TIPP
Logitech Wingman Attack
Ca. Preis: 40 Mark
Test in: 2/2000 (71 Punkte)

Force-Feedback-Lenkrad



1 Saitek R4 Force Wheel
Ca. Preis: 400 Mark
Test in: 9/99

2 MS Sidewinder Force Feedback Wheel
Ca. Preis: 220 Mark
Test in: dieser Ausgabe

3 Guillemont Force Feedback R. Wheel
Ca. Preis: 250 Mark
Test in: in dieser Ausgabe

PREIS TIPP
Logitech Wingman Formula Force
Ca. Preis: 220 Mark
Test in: dieser Ausgabe

Lenkrad



1 Thrustmaster 360 Modena Pro
Ca. Preis: 170 Mark
Test in: dieser Ausgabe

2 Fanatec LeMans Special Edition
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: dieser Ausgabe

3 Saitek R4 Racing Wheel
Ca. Preis: 200Mark
Test in: dieser Ausgabe

PREIS TIPP
Mad Catz Andretti Racing Wheel
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: 3/2000 (82 Punkte)

Großer 3D-Grafikkarten-Vergleichstest

KRIEG DER KARTEN

Kein Mensch kennt sich im Angebot der aktuellen 3D-Grafikkarten noch aus. Und dass NVIDIA alle paar Monate eine neue Variante herausbringt, gehört eigentlich verboten. Darum stellen wir Ihnen hier alle derzeit relevanten 3D-Karten vor.

Wie übersichtlich war die Welt noch zu Beginn der 3D-Beschleuniger. Da gab es die Voodoo 1 und alle waren glücklich. Dann kam die Voodoo 2 und die Begeisterung stieg. Plötzlich sprangen nach und nach alle anderen Grafikkarten-Hersteller auf den Zug und die Jagd nach noch mehr Tempo und noch mehr Features begann.

Mittlerweile befinden sich die 3D-Karten so ungefähr in der vierten oder fünften Generation und die Leistungs- wie Preisspanne zwischen den einzelnen Modellen ist gewaltig geworden. Die Schlacht um Marktanteile und die Vorreiterrolle im wirtschaftlichen wie auch im technischen Bereich ist nicht minder heftig, als der entsprechende Streit bei den CPU-Kriegern Intel und AMD. Und wer den Anforderungen aktueller und kommender Spiele gewachsen sein will, muss sich an beiden Fronten auskennen, denn:

Ohne CPU-Power geht nichts

Eines lässt sich vorweg schon mal sagen: Galt die Rechenleistung der CPU bei den 3D-Karten der allerersten Generation noch recht wenig (mit 3D-Karte=schnell, ohne=langsam), so ist der Prozessor bei aktuellen Spielen ein ebenso bestimmender Faktor für die Gesamtperformance wie die Grafikkarte. Der stärkste Grafikchip kann nichts ausrichten, wenn die CPU ihren Anteil an der Aufgabe (beispielsweise die Berechnung der Polygon-Eckpunkte oder die Kollisionsabfragen) nicht schnell genug erledigt. Einige neue Technologien nehmen dem Prozessor zwar zunehmend Arbeit ab (Stichwort »T&L«), trotzdem bleibt noch genügend Rechnerei übrig, dass eine zu langsame CPU die 3D-Modelle einfach nicht schnell genug an die Grafikkarte liefern würde. Aber auch andersherum wird ein Schuh daraus. Der potente Prozessor hilft natürlich überhaupt nichts, wenn die Grafikkarte beim Belegen der Objektflächen mit Texturen lahmt – ansonsten würde ein Grafikkarten-Vergleichstest auch keinen Sinn machen.

In diesem Test kam ein Pentium III zum Einsatz, der bei gleich bleibender Busfrequenz (100 MHz) per Multiplikator einmal mit 500 MHz und in einem zweiten Testdurchlauf mit 800 MHz getaktet wurde. Diese beiden Werte markieren in etwa das untere und obere Ende »zeitgemäß ausgestatteter« Spiele-PCs. Die Tests mit zwei CPU-Geschwindigkeiten und Auflösungen (800x600 und 1280x960) geben auch sehr gut Aufschluss darüber, bei welcher Auflösung die Füllrate der Grafikkarte erreicht ist, ab wann also das Prozessortempo keinen Unterschied mehr macht.

Kriegstreiber und Treiberkrieg

Betrachtet man die Marktsituation bei Grafikkarten, ist man doch sehr versucht, von einem Kriegsschauplatz zu sprechen. Der Wettbewerb gleicht mehr einem Wettrüsten, die Präsentation neuer Grafikchips und -technologien wird zur Waffenschau. Dabei bleiben in dieser Auseinandersetzung immer mehr Kontrahenten auf der Strecke. S3/Diamond beispielsweise hat kapituliert und sich aus dem Grafikartenmarkt zurückgezogen. Elsa »kämpft« exklusiv unter der Flagge von NVIDIA.

Wer bleibt dann übrig? Die Kontrahenten in diesem Konflikt heißen NVIDIA und 3Dfx. Erstere scheinen die Schlacht nun endgültig mit purer Masse für sich entscheiden zu wollen. Alle paar Wochen erscheint ein neuer Chip, der sich in punkto Leistung und/oder Features an die Spitze setzt. Oder man schreibt einfach einen optimierten Treiber, der allen NVIDIA-Karten noch mal ein bisschen mehr Feuer macht. Oder man nimmt das Spitzenmodell, feilt ein wenig daran herum, befeuert es mit höherer Taktfrequenz und wirft es als Neuentwicklung an die Front (GeForce 2 Ultra). 3Dfx hält wacker, aber mit immer stumpfer erscheinenden Waffen dagegen – immer noch profitierend vom einstigen Glanz der Voodoo-1- und Voodoo-2-Karten.

Ach ja, da gibt es noch Matrox – die sind aber für diese Schlacht völlig unbewaffnet. Es ist wohl auch nur die Marketingabteilung dieses Herstellers, die vorgibt, überhaupt eine Rolle in diesem Krieg zu spielen, sprich: 3D-Karten für Spieler zu bauen.

»Opfer« dieser Auseinandersetzungen ist wieder einmal die Zivilbevölkerung, soll heißen: die Anwender und Käufer. Produktvielfalt, Treiberchaos und die exorbitanten Preise machen es dem Hobby-Technokraten schwer bis unmöglich, grafikseitig up to date zu bleiben – wenn er das denn überhaupt will. Eigentlich kann er sich nämlich auch ohne weiteres zunächst einmal heraushalten, bis sich der Schlachtenstaub gelegt hat. Wer dagegen einen aktuellen Kriegsbericht möchte, der sollte sich den großen Vergleichstest aller aktuellen 3D-Karten auf den folgenden Seiten zu Gemüte führen.

Und wie geht es weiter?

Wie fast überall in der Hardwareindustrie: Zum einen werden neue Chips mit mehr Funktionen und/oder höherer Taktfähigkeit entwickelt. NVIDIA hat zum Beispiel den NV 20 in der Schublade, Matrox will in der Spielewelt mit dem G800 noch mal angreifen, 3Dfx bringt die Voodoo 6 mit vier gekoppelten VSA-100-Chips. Zum anderen – und das ist nicht minder interessant – gehen einige Hersteller auch den Weg weiter, den NVIDIA schon mit dem TNT M64 oder unlängst eben mit dem GeForce MX beschritten hat (und bei den CPUs Intel mit der Celeron-Reihe und AMD mit dem Duron): Es wird abgespeckte Versionen der Spitzenhardware geben, die mit dem Geldbeutel verhältnismäßig schonend umgehen und technische Kompromisse möglichst nur an weniger »empfindlichen« Stellen eingehen. Zum Redaktionsschluss dieser PC-Player-Ausgabe standen leider die Voodoo-4-4500 (nur ein VSA-100-Chip) und die SDRAM-Version von ATIs Radeon noch nicht zum Test zur Verfügung.

Dass NVIDIA unlängst eine deutlich schnellere, respektive höher getaktete Version der GTS unter der Bezeichnung »Ultra« herausgebracht hat, kann sich auf zweierlei Arten auswirken. Zu hoffen wäre, dass die »alten« GTS-2-Karten deutlich billiger werden. Insider sehen allerdings eine andere Konsequenz: Die gerade erst hoch gelobten GTS-2-Grafikkarten mit 64 MByte RAM werden ganz schnell wieder verschwinden – lediglich die 32 MB-Versionen, preislich ohnehin deutlich unter den Ultra-Karten angesiedelt, werden überleben. Es wird also höchstens einen »Abverkauf« bereits produzierter GTS2-64MB-Karten geben. Diese Einschätzung scheint logisch. Wer bereit ist, einen Tausender oder mehr für eine Grafikkarte auszugeben, will das schnellste Board auf dem Markt, nicht die Nummer Zwei.

»Auch die Rechner-CPU spielt eine gewichtige Rolle.«

Seitens der Spieleindustrie bleibt allerdings eines beim Alten: Die Entwickler orientieren sich nicht am technisch Machbaren, sondern an der vielzitierten installierten Basis. Soll heißen: der neue Mega-3D-Shooter mag zwar auch eine hochaktuelle Spitzen-3D-Karte zumindest in den höchsten Auflösungen und Farbtiefen ins Schwitzen bringen. Spielspaß wird aber auch mit einem Mittelklasse-Board absolut gegeben sein. **(Stefan Wischner/jr)**

So haben wir getestet

Als Testsystem diente ein PC mit folgender Ausstattung: CPU Pentium III (Multiplikator »offen«, einmal mit 500 MHz, einmal mit 800 MHz getaktet) Mainboard: Asus P3B-F (BX-Chipsatz, 100 MHz FSB) 128 MByte RAM (PC100)
Betriebssystem: jeweils neu installiertes Windows 98 Second Edition, DirectX 7.0a
Benchmarks: 3D-Mark 2000 Pro (T&L bei entsprechenden Karten aktiviert), Quake 3 Arena (Geometric/Texture Detail High, Demo1, Durchschnitt aus drei Testläufen)
Der Wertungsschwerpunkt der einzelnen Karten liegt naturgemäß bei der **Leistung**, also den Ergebnissen der Benchmark-Tests mit einem Anteil von 70 Prozent am Gesamturteil. Die beiden anderen Kriterien sind mit 20 Prozent Gewichtung die **Ausstattung** (Speicherausbau und -technologie, Zusatzfunktionen wie TV-Out, Beigaben) und mit zehn Prozent Anteil die **Bedienung** (Treiberinstallation, Einstelloptionen der Software). Unberücksichtigt bleibt bei der Wertung der – bei den Spitzenboards wirklich deftige – Kaufpreis der Karten.
Noch ein paar Worte zur Gesamtwertung: Alle Karten im Test wurden von Grund auf neu und in Relation zueinander bewertet. Einige Boards erhielten zwar in den letzten PC-Player-Ausgaben bereits eine Wertung in Einzeltests oder Eins-zu-eins-Duellen. Dennoch müssen sich alle an einem neuen Spitzenreiter messen, wodurch die eine oder andere (eben relative) Abwertung entsteht.

Großer 3D-Grafikkarten-Vergleichstest

ATI Radeon 32 DDR/ Radeon 64 DDR



Während die »alte« ATI Fury Maxx (die mit zwei Rage-128 Pro-Prozessoren leistungsmäßig im Bereich einer GeForce 256 angesiedelt ist) in den Läden in langsam erschwingliche Preisregionen rutscht, greift der kanadische Hersteller mit dem Radeon-Chip nach NVIDIAs Krone.

Der neue Chip beherrscht nun ebenfalls Techniken zur CPU-Entlastung wie T&L. Schlagwort bei ATI ist die neue Charisma-Engine, die neben T&L einige innovative Features enthält. Besonders erwähnenswert ist »Keyframe Interpolation«. Dabei werden die Zwischenstufen einer Animation zwischen Anfangs- und Endpunkt vom Grafikchip, anstatt von der CPU berechnet. Beispiel: ein Gesicht, das von einem bösen Ausdruck in ein breites Grinsen übergeht. Wie so viele neue Features wartet dieses aber auch noch auf entsprechende Spiele.

Bleibt die nackte 3D-Leistung im konventionellen Sinne. Und hier macht der Radeon durchaus eine gute Figur. Die Karten mit DDR-RAM (es gibt auch eine abgespeckte 32-MByte-SDRAM-Version) kommen zwar nicht ganz an die GTS- und Ultra-Modelle mit NVIDIA-Chips heran, hängen aber beispielsweise eine Voodoo-5-5500 locker ab. Nur das 64 MByte-Modell verfügt über einen TV-Aus- und Video-Eingang; die von ATI gewohntermaßen hervorragende Software-DVD-Unterstützung bieten alle Radeon-Modelle.

Übrigens: Die TV-Tuner-Version namens All-in-Wonder-Radeon stand zum Testzeitpunkt noch nicht zur Verfügung; ein im Internet kursierender Ausblick auf eine MAXX-Version der Karte mit zwei Radeon-Chips macht als Gerücht de Runde. Wir sind gespannt.

Fazit: Wer außer ordentlicher 3D-Leitung auch auf gute DVD-Unterstützung und einen hochwertigen Video-Ein- und Ausgang Wert legt (nur 64 MB-Version!), ist mit der Radeon gut bedient.

WERTUNG ATI RADEON 32 DDR ca. 650 Mark

PRO
▲ GUTER DVD-SUPPORT

CONTRA
▼ LANGSAMER ALS GLEICH TEURE GTS
▼ KEIN TV-OUT

LEISTUNG:	80
AUSSTATTUNG:	80
BEDIENUNG:	80

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **80**

GOLD PLAYER PC PLAYER



WERTUNG ATI RADEON 64 DDR VIVO ca. 950 Mark

PRO
▲ GUTE 3D-LEISTUNG
▲ TV-OUT UND DVD-PLAYBACK SEHR GUT

CONTRA
▼ SEHR TEUER

LEISTUNG:	90
AUSSTATTUNG:	90
BEDIENUNG:	80

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **89**

Asus V-7700 Deluxe

Motherboard-Spezialist Asus bietet nicht weniger als acht verschiedene Ausführungen seiner Grafikkarte mit GeForce-2-GTS an. Knapp 700 Mark kostet die Günstigste mit 32 MByte DDR-RAM und der Bezeichnung »Pure«.

GOLD PLAYER PC PLAYER



Am oberen Ende der Skala rangiert die V-7700 Deluxe TV mit doppeltem Grafikspeicher, TV-Ausgang und -Tuner. Kostenpunkt: schlappe 1200 Mark. Für diesen Test fand sich die Deluxe-Version mit 32 MByte DDR-RAM, TV-Ausgang, Videoeingang und zusätzlich beigepackter 3D-Brille ein.

Die Benchmark-Tests enttäuschten unter Verwendung der aktuellen Treiber von der Asus-Homepage zunächst. Bei Einsatz des Referenztreibers »Detonator 3« von NVIDIA zog die Asus-Karte aber mit der 32-MB-Version von Guillemot absolut gleich.

Fazit: Erwartungsgemäß liegt die Asus-Karte mit den anderen GTS-2-Boards gleichauf und damit auf einem hohen Niveau – was Leistung und Kaufpreis anbelangt. Interessant mögen allerdings die unterschiedlichen Ausstattungsvariationen (TV-Tuner, 3D-Brille ...) sein.

WERTUNG ASUS V-7700 DELUXE ca. 800 Mark

PRO
▲ VIELE AUSSTATTUNGSVARIANTEN
▲ GTS-2-TEMPO

CONTRA
▼ NICHT GERADE BILLIG

LEISTUNG:	90
AUSSTATTUNG:	80
BEDIENUNG:	80

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **87**



Elsa Gladiac GeForce 2 GTS 32 MB

Elsas 64-MByte-Version des GTS-2-Boards war kein langes Leben beschert.

Die Ultra-Karte, die zum Redaktionsschluss leider noch nicht zum Test zur Verfügung stand, löst das Interims-Flaggschiff, das zudem im Vergleich zur Konkurrenz ein wenig zu teuer kam, gleich wieder ab. Die 32-MB-Version bleibt im Programm und spielt sowohl preislich als auch von der Leistung her im GTS-2-Konzert mit. Ein Modul mit TV-Ausgang und Video-Ein- und -Ausgang ist optional erhältlich und kostet in etwa 120 Mark. Wer dieses Feature nicht braucht, kann mit der Gladiac für schlappe 630 Mark zu einer GTS-2-Karte kommen. Ansonsten gilt dasselbe wie für alle GeForce-Karten unterschiedlicher Hersteller: Wenn Sie die Elsa irgendwo billiger sehen als eine Guillemot GTS-2 oder eine Leadtek-Karte mit gleichem Chip und Speicherausbau, greifen Sie zu. Andersherum wird auch ein Schuh draus.

Fazit: Solide GTS-2-Karte, die im Rahmen der Messtoleranzen die selben hohen Leistungen bringt wie andere Boards mit gleichem Prozessor und Speicher. Reine Preisfrage also.

GOLD PLAYER PC PLAYER

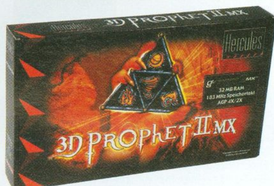
WERTUNG ELSA GLADIAC GTS 2 32 MB ca. 630 Mark

PRO
- ▲ GTS-2-TEMPO
- ▲ TV-AUSGANG MUSS NUR BEI BEDARF BEZAHLT WERDEN

CONTRA
- ▼ –

LEISTUNG:	90
AUSSTATTUNG:	80
BEDIENUNG:	80

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **87**



Hercules 3D Prophet 2 MX

Der »Celeron/Duron« unter den Grafikchips ist die MX-Variante von NVIDIAs GeForce. Gegenüber den Flaggschiffen vom Schlage eines GTS oder GeForce Ultra in punkto Rendering-Pipelines und Taktfrequenzen etwas abgespeckt, verspricht er dennoch ordentliche Leistung zu einem verhältnismäßig günstigen Preis.

Die Karte ist überraschend kompakt und kommt dank der geringen Stromaufnahme des MX-Chips mit einem passiven Kühlkörper aus.

Die Benchmark-Tests weisen der Hercules-Karte den Spitzenplatz unter allen MX-Boards zu – zumindest mit dem neuesten NVIDIA-Detonator-Treiber, der zum Testzeitpunkt weder dem Board beilag, noch im Internet auf der Hercules-Seite verfügbar war.

Der Grund für den Temporausch ist offenbar die Verwendung von Grafikspeicherbausteinen mit 5,5 statt der üblichen 6ns Zugriffszeit und eine höhere Taktung des Speichers auf 183 MHz. Wenn bei der Gesamtwertung nicht der Preis außen vor gelassen würde (und somit GTS- und Ultra-Boards weit vorn liegen), wäre die Prophet 3D MX sogar ein potenzieller Testsieger.

Fazit: Vor allem bei Auflösungen bis 800 mal 600 eine ernst zu nehmende und vor allem viel günstigere Alternative zu NVIDIAs Flaggschiffen.

PC PLAYER PREIS-TIPP

WERTUNG HERCULES 3D PROPHET 2 MX ca. 380 Mark

PRO
- ▲ SCHNELLSTE MX-KARTE
- ▲ LEISE DANK PASSIVER KÜHLUNG

CONTRA
- ▼ ORIGINALTREIBER NICHT UP TO DATE
- ▼ TEUERSTES MX-BOARD

LEISTUNG:	70
AUSSTATTUNG:	70
BEDIENUNG:	80

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **71**

Hercules 3D Prophet 2 Ultra 64 MB

PC PLAYER TEST-SIEGER



Nur auf den ersten Blick hat NVIDIA mit dem Ultra wieder einen neuen Grafikchip auf den Markt gebracht. In Wirklichkeit aber handelt es sich um einen »schlichten« GTS-2.

Allerdings stieg die Taktfrequenz auf 250 MHz für den Chip und auf 460 MHz Takt für die 4ns schnellen 64 MByte DDR-RAM-Bausteine. Entsprechend aufwändig fiel die Kühlung aus – sogar jedem Speicherchip ist ein passiver Kühlkörper aufgeklebt.

Leistungsmäßig hebt sich die Ultra-Karte mit dem vom Hersteller mitgelieferten Treiber (offensichtlich eine Detonator-Anpassung in der Version 538, aber jüngeren Datums als NVIDIAs Detonator-3-Treiber) nicht allzu stark von der GTS2-Variante ab. Erst nach der Einrichtung der aktuellen NVIDIA-Referenztreiber ließ das Ultra-Board vor allem in hohen Auflösungen die Muskeln spielen. Fast 80 fps bei Q3 in 1280er Auflösung und 32-Bit-Farbtiefe (auf Intel Pentium III/800) sind Rekord. Ob das allerdings genügend Käufern einen so tiefen Griff in die Tasche wert ist, muss sich erst zeigen.

Fazit: Als der erste Vertreter der GeForce-Ultra-Fraktion im PC-Player-Test ist dieses Board wirklich leistungsmäßig das Nonplusultra – der Preis allerdings auch.

GOLD PLAYER PC PLAYER

WERTUNG HERCULES 3D PROPHET 2 ULTRA 64 MB ca. 1300 Mark

PRO
- ▲ DERZEIT SCHNELLSTE 3D-KARTE
- ▲ BEI HOHEN AUFLÖSUNGEN STARK

CONTRA
- ▼ EXORBITANTER PREIS

LEISTUNG:	100
AUSSTATTUNG:	90
BEDIENUNG:	80

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **94**

Großer 3D-Grafikkarten-Vergleichstest

Hercules 3D Prophet 2 GTS 32 MB/64 MB

Guillemot (Hercules ist nach der Übernahme nur noch ein Produktname) liefert im Gegensatz zur MX die beiden GTS-2-Modelle in konventioneller Taktung, also mit 200 MHz Prozessor- und 333 MHz Speichertakt aus.

Allerdings suggerieren die blau eloxierten Kühlkörper auf allen RAM-Bausteinen schon ein gewisses Potenzial für passionierte Übertakter. Die restlichen Grafikkarten-Hersteller bieten in dieser Disziplin noch nicht den von Hercules gewohnten Ausstattungs-Overkill (Ausnahme: ASUS).

Nicht selbstverständlich: Schon die 32-MByte-Version bietet einen TV-Ausgang per S-VHS-Buchse und mitgeliefertem Adapterkabel, ist aber eben auch etwas teurer als andere GTS2-32MB-Grafikkarte. Ihre große Schwester bringt noch gleich einen DVI-Port zum Anschluss von digitalen Flatpanels mit. Die Hercules 3D Prophet 2 GTS 32 MB ist übrigens deutlich länger, da hier die Elektronik für den TV-Out auf der Platine, und nicht wie bei der großen, auf einem kleinen Huckepack-Board sitzt.

Leistungsmäßig boten beide Modelle – im Vergleich zu mit gleichen Chips und Speichern befeuerten Konkurrenten – erwartungsgemäß keine Ausreißer, jedenfalls nicht mit dem NVIDIA-Detonator-3-Treiber.

Die Hercules-Treiber sahen im wahrsten Sinne des Wortes schon etwas älter aus (siehe Diagramm auf Seite 198).

Fazit: Solide Vertreter der GTS-Klasse mit dem gewissen Extra (gekühlte Speicherbausteine, TV-Ausgang ...). Besser sind nur noch die Ultra-Boards – auch aus gleichem Hause. Die 64 MB-Version wird aller Wahrscheinlichkeit wohl klammheimlich aus dem Hercules-Programm verschwinden, da die meisten Leute bei einer solch kostspieligen Anschaffung gleich zur schnelleren Ultra-Version greifen werden.





WERTUNG HERCULES 3D PROPHET 2 GTS 32 MB ca. 730 Mark

PRO
- ▲ TV-OUT SERIENMÄSSIG
- ▲ SPEICHERKÜHLER (OVERCLOCKING)

CONTRA
- ▼ NICHT GERADE DIE BILLIGSTE 32-MB-GTS

LEISTUNG:	90
AUSSTATTUNG:	80
BEDIENUNG:	80

PC PLAYER GESAMTWERTUNG **87**

WERTUNG HERCULES 3D PROPHET 2 GTS 64 MB ca. 950 Mark

PRO
- ▲ NUR DIE ULTRA IST SCHNELLER
- ▲ SPEICHERKÜHLER (OVERCLOCKING)

CONTRA
- ▼ SEHR TEUER

LEISTUNG:	90
AUSSTATTUNG:	90
BEDIENUNG:	80

PC PLAYER GESAMTWERTUNG **89**

Hercules 3D Prophet DDR/DVI

Angesichts der vielen Neuentwicklungen bei NVIDIA (GTS-2, Ultra, MX) ist man versucht, den GeForce 256 zum alten Eisen zu zählen.

Dem ist aber nicht unbedingt so, jedenfalls dann nicht, wenn eine entsprechende Karte mit dem schnellen DDR-RAM ausgestattet ist. Mindestens das nämlich hat sie den aktuellen MX-Boards voraus. Hinzu kommen die vier verarbeiteten Pixel pro Takt (gegenüber zweien beim MX). Beides zusammen sorgt für eine merklich höhere Füllrate, was in der Praxis vor allem bei höheren Auflösungen zum Tragen kommt. Bis 800 mal 600 Punkten liegt die Prophet DDR nur ein paar Prozentpunkte vor der MX-Schwester, darüber zieht sie dann doch noch deutlich davon. Allerdings dürften die Tage des GeForce 256 einfach zu Gunsten der GTS-2-Karten gezählt sein, vielleicht eine gute Gelegenheit, noch ein Schnäppchen zu ergattern. Das DVI im Namen steht übrigens für einen digitalen Flatpanel-Anschluss.

Fazit: Vor allem bei einem zu erwartenden Preisverfall eine durchaus überlegenswerte und schnellere Alternative zu den neueren MX-Grafikkarten.



WERTUNG HERCULES 3D ROPHET DDR/DVI ca. 450 Mark

PRO
- ▲ SCHNELLER ALS MX
- ▲ PREISVERFALL ZU ERWARTEN

CONTRA
- ▼ EBEN NICHT MEHR GANZ AKTUELL

LEISTUNG:	80
AUSSTATTUNG:	80
BEDIENUNG:	80

PC PLAYER GESAMTWERTUNG **80**



Leadtek Winfast GTS 2 32 MB/64 MB

WERTUNG	LEADTEK WINFAST GTS 2 32 MB ca. 650 Mark
PRO	▲ GEWOHNT HOHES GTS-2-TEMPO
CONTRA	▼ –
LEISTUNG:	90
AUSSTATTUNG:	80
BEDIENUNG:	80
PC PLAYER GESAMT-WERTUNG	87

Die Leadtek-Karten sind klassische Taiwan-Produkte, und das ist nicht negativ gemeint: Unspektakuläres »Standarddesign«, keine besonderen Kinkerlitzchen oder Software-Gimmicks in der Packung, dafür aber eben ein paar Mark billiger als vergleichbare Karten etwas namhafterer Marken.

Auffällig ist die aufwändige Kühlung des Grafikprozessors mit einem überdimensionalen Kühlkörper. Dabei fehlen aber entsprechende Maßnahmen für die RAM-Chips. Also, Overclocker: dem Prozessor ruhig etwas mehr Dampf machen, aber Vorsicht mit dem Speichertakt. Benchmarkseitig liegen beide Karten absolut gleichauf mit den GTS-Vertretern von Guillemot, Elsa oder Asus, bieten also die gewohnten GTS-Spitzenwerte. Die getestete 32-MB-Version verzichtet auf einen TV-Ausgang, eine 32er-Karte mit diesem Anschluss soll aber auch in den Handel kommen.

Fazit: Wenn man denn im hiesigen Handel über eine Leadtek-Karte stolpert, kann man bedenkenlos zugreifen, vor allem, wenn der Preis stimmt.

WERTUNG	LEADTEK WINFAST GTS 2 64 MB ca. 850 Mark
PRO	▲ NUR DIE ULTRA IST SCHNELLER ▲ SPEICHERKÜHLER (OVERCLOCKING)
CONTRA	▼ AUCH ALLES ANDERE ALS BILLIG
LEISTUNG:	90
AUSSTATTUNG:	90
BEDIENUNG:	80
PC PLAYER GESAMT-WERTUNG	89



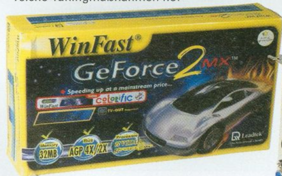
Leadtek Winfast GeForce 2 MX

Der taiwanesische Hersteller Leadtek setzt zwar bei seinem MX-Modell im Gegensatz zu Guillemot auf konservative Taktung von Speicher und Grafikprozessor, doch dafür ist die GPU aber – außergewöhnlich für ein MX-Board – mit einem aktiven Kühler ausgestattet.

Das lässt Fans des Overclockings auf erfolgreiche Tuningmaßnahmen hoffen (siehe Kasten »MX-Power« auf Seite 197). Die Winfast MX gibt es wahlweise mit und ohne TV-Ausgang. Der Aufpreis für den Fernsehanschluss liegt bei etwa 50 Mark. Im Laden findet man die »kleine« Version schon für wenig über 300 Mark – ein echtes Schnäppchen. In der »Standardtaktung« von 166 MHz ist die Winfast MX der Guillemot-MX-Karte um eben jene paar Prozent unterlegen, wie die Taktfrequenz geringer ausfällt.

Bei niedrigeren Auflösungen bis 800 mal 600 Punkten und per Detonator-3-Treiber befeuert, spielt sie aber ebenfalls durchaus in der Liga einer GeForce 256 mit und überholt hier auch eine Voodoo-5-5500.

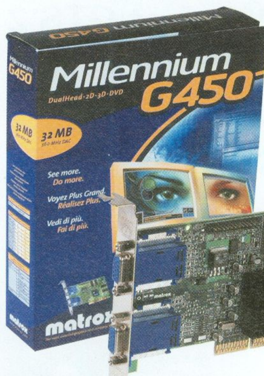
Fazit: Wenn es um die entscheidenden Zehnmarkscheine Preisunterschied zur Guillemot-MX-Karte geht, eine echte Kaufempfehlung. Übertakten kann man die Karte ja auch selbst.



WERTUNG	LEADTEK WINFAST GEFORCE 2 MX ca. 330 Mark
PRO	▲ AKTIVER KÜHLER (OVERCLOCKING!) ▲ RECHT GÜNSTIGER PREIS
CONTRA	▼ –
LEISTUNG:	70
AUSSTATTUNG:	70
BEDIENUNG:	80
PC PLAYER GESAMT-WERTUNG	71

Großer 3D-Grafikkarten-Vergleichstest

Matrox Millennium G450



Drücken wir es mal so aus: der größte Fehler der neuen Matrox-Karte liegt beim Marketing des Herstellers, das (auch) die Spieler ansprechen möchte.

Außerdem liegt bei jenen noch eine gewisse Erwartungshaltung an Matrox-Neuentwicklungen, hatte doch seinerzeit die Mystique die (damalige!) Konkurrenz düpiert. Die G450 ist aber angesichts der gebotenen 3D-Leistungen definitiv keine Spiele-Karte, da hilft auch das (mit nur einem 64 Bit breiten Bus angesteuerte) DDR-RAM nichts. Ihre Stärke liegt vielmehr bei der pfiffigen Dualhead-Technologie zur Steuerung zweier Monitore (oder Monitor/TV) mit unterschiedlichen Wiederholfrequenzen und dem guten primären RAMDAC, das hohe 2D-Auflösungen und Refresh-Raten erlaubt. Ob Matrox den Kampf gegen die NVIDIA/3Dfx/ATI-Konkurrenz mit der nächsten Generation der Grafikchips ernsthaft wieder aufnehmen wird und sollte, bleibt offen. Die G450 spielt in dieser Liga jedenfalls nicht mit.

Fazit: Prima Business- und Office-Karte, durchdachtes Dualscreen-Feature, aber für 3D-Spiele nur bedingt geeignet.

WERTUNG MATROX MILLENNIUM G450 ca. 420 Mark

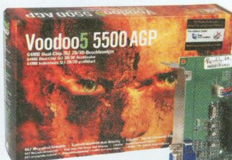
PRO
- ▲ DUALHEAD-TECHNIK
- ▲ GUTE 2D-LEISTUNG/ERGONOMIE

CONTRA
- ▼ SEHR SCHWACH IM 3D-BEREICH

LEISTUNG:	40
AUSSTATTUNG:	70
BEDIENUNG:	80

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **50**

3Dfx Voodoo 5 5500



Schon beim Einbau dokumentiert die derzeit schnellste Voodoo-Karte ihren Stromhunger: Sie will über einen herkömmlichen Netzteilanschluss, wie er an allen Laufwerken vorhanden ist, mit Spannung versorgt werden.

Über 50 Watt Leitungsaufnahme bei Volllast empfehlen auch ein starkes Netzteil. Die zwei Grafikprozessoren arbeiten in der SLI-Technik, die schon mit der Voodoo-2 eingeführt wurde, seinerzeit aber zwei Boards benötigte. Der neue VSA-100 löst den Voodoo 3 ab und ist der erste Chip von 3Dfx, der 32-Bit-Rendering beherrscht. Die fehlende T&L-Unterstützung, das langsamere SD-RAM und die somit nominell niedrigere Füllrate sind wohl verantwortlich für das im Vergleich zu GTS-2- und Ultra-Boards eher mittelmäßige Abschneiden bei den Benchmarks. Das zugegebenermaßen gut aussehende FSAA (Full-Scene Anti-Aliasing) wurde auf Grund des großen Leistungshungers bei den Tests nicht berücksichtigt (siehe dazu PC Player 7/2000, Seite 202).

Ein echter Vorteil: Die Voodoo-Karten gibt es alternativ auch als PCI-Version; eine der wenigen Möglichkeiten für Besitzer von Motherboards mit (abschaltbarem) integriertem Grafikchip und fehlendem AGP-Slot, eine aktuelle 3D-Karte zu installieren.

Fazit: 3Dfx hat zwar aufgeholt, hinkt aber seit Einführung des TNT-Chipsatzes hinter NVIDIA her. Der große Name »Voodoo« wird blasser; massive Preissenkungen könnten helfen.

WERTUNG 3DFX VOODOO 5 5500 ca. 700 Mark

PRO
- ▲ FULL-SCENE ANTI-ALIASING

CONTRA
- ▼ GROSSER STROMHUNGER
- ▼ NUR DURCHSCHNITTLICHE 3D-LEISTUNG

LEISTUNG:	70
AUSSTATTUNG:	70
BEDIENUNG:	80

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **71**

WISCHNERS RESÜMEE


STEFAN WISCHNER

Ich könnte es mir eigentlich ganz leicht machen, die Benchmark-Ergebnisse absteigend sortieren und sagen: »Die Karte ganz oben ist die schnellste und damit naturgemäß meine Kaufempfehlung«. Im Rahmen dieses Tests geht's ja auch primär um Leistung, ergo prangt der Gold Player auf der Ultra-Karte. Wer auf nackte Koste-es-was-es-wolle-Leistung aus ist, mag dann auch gleich den Bankomaten plündern und mit zwölf bis dreizehn Hundertern in der Tasche den nächsten Hardware-Händler um eine GeForce-Ultra-Karte erleichtern. Das derzeit (!) (fragt sich nur für wie lange) schnellste hat er dann auf alle Fälle. In drei, vier Monaten kommt dann eine Karte mit noch ein paar MHz und Frames per Second mehr und dann geht's wieder auf zur Bank.

Meine Empfehlung liegt leistungsmäßig so ziemlich in der Mitte der Benchmark-Tabelle: Gemessen am Verkaufspreis halte ich nämlich alle Karten mit GeForce MX für den eigentlichen Renner. Bei Auflösungen unter 1280 mal 1024 (und wer hat schon einen 21-Zöller?) spielen die nämlich durchaus in der Oberliga mit und kosten nicht gleich so viel wie ein ganzer Rechner. Bis die Spielehersteller überhaupt mal Transform & Lighting ausgereizt haben und die Spiele nach mehr verlangen, sind wir wahrscheinlich wieder zwei, drei Grafikchip-Generationen weiter. Dann gibt's vielleicht auch eine GeForce-Ultra-Karte für gerade einmal 300 Mark.

STROHHUNGER

Ein nicht ganz unerheblicher Unterschied bei aktuellen Grafikkarten (wie auch bei CPUs) ist deren Stromverbrauch, oder genauer: die Leistungsaufnahme im Betrieb. Bei unterdimensionierten PC-Netzteilen können manche Karten leicht an ihre Grenzen kommen. Vor allem dann, wenn noch eine stromhungrige CPU im PC werkelt (der Athlon ist für seine Leistungsaufnahme berüchtigt), ist unter Umständen ein Netzteilwechsel – eventuell in Verbindung mit der Anschaffung eines neuen Gehäuses – angesagt.
Auffällig sparsam geben sich Matrox G450 und die Karten mit GeForce-MX-Chipsatz. Auch bei Schwerstarbeit nehmen sie nur etwa 20 Watt Leistung auf. Spitzenreiter sind die GeForce-GTS-Chips (bis zu 40 Watt bei der Ultra) und die beiden Prozessoren der Voodoo 5 (bis über 50 Watt).

FEATURES, DIE MAN (NOCH) NICHT BRAUCHT?

Außer der nackten Leistung, also schlussendlich dem Tempo, mit dem die Grafikkarte Flächen mit Texturen belegt, buhlen die Hersteller mit immer neuen Features um die Gunst der Käufer. Mip-Mapping, Fogging oder Trilineares Filtern sind ja schon »alte Hüte«, Full-Screen Anti-Aliasing oder die Charisma Engine (ATI) sind angesagt. Hier eine Zusammenfassung der wichtigsten Neuerungen.

BUMP MAPPING

Eigentlich gar nicht neu, aber so langsam von allen Grafikkarten unterstützt: beim Bump Mapping kommt zur reinen Texturschicht einer Fläche auch noch eine Tiefeninformation hinzu. So lassen sich beispielsweise durch Licht- und Farbberechnungen Gravuren in Oberflächen oder die etwas tiefer liegenden Fugen einer Ziegelmauer darstellen.
Noch einen Schritt weiter geht Environmental-Bump-Mapping, das dabei auch Reflexionen der Umgebung berücksichtigt (Wellen schlagendes Wasser). Hierbei glänzt übrigens Matrox mit seinen Chips.

CHARISMA ENGINE

ATIs Bezeichnung für ein Funktionspaket im Radeon-Chip, in dem neben T&L (siehe unten) auch die Keyframe Interpolation enthalten ist. Diese Technik soll die verschiedenen Zwischenstufen beim Wechsel zwischen zwei Polygonmodellen automatisch berechnen und darstellen.
Dies ist zum Beispiel sehr hilfreich, um Leben in Gesichtszüge zu bringen. Bislang unterstützt allerdings noch kein Spiel diese Technik.

FULL-SCENE ANTI-ALIASING (FSAA)

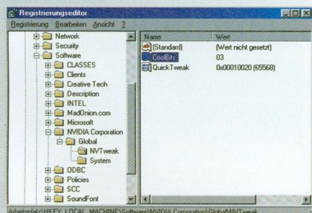
Anti-Aliasing ist die Glättung von Treppeneffekten bei schrägen Linien und Kanten durch Hinzufügen von Pixeln in Zwischenfarben. Bei 2D-Grafik ein alter Hut, haben 3Dfx und NVIDIA diese Technik nun auch in ihre neuesten Grafikchips, respektive Treiber eingebaut (VSA-100 und GeForce 2, MX und Ultra).
Allerdings erkauft man sich die schöneren Bilder (wenn man sie denn bei einem schnellen Actionspiel überhaupt wahrnimmt) durch einen deutlichen Leistungseinbruch. Dabei macht der 3Dfx-Chip sogar noch ein etwas bessere Figur (siehe PC Player 7/2000, Seite 202).

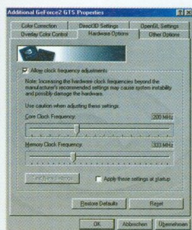
T&L

Abkürzung für Texture & Lighting. Bestimmte Geometrie- und Beleuchtungsfunktionen werden vom Grafikchip übernommen. Dabei wird die CPU deutlich entlastet. Wird von allen GeForce-Chips und als »Charisma Engine« auch von ATIs Radeon unterstützt. Allerdings muss das jeweilige Spiel auf T&L ausgelegt sein, um die Berechnungen auf die Grafikkarte auszulagern. Derzeit gibt es aber nur wenig Titel (zum Beispiel »MDK 2« und »Test Drive 6«), bei denen das der Fall ist.

MX-POWER: VIEL OVERCLOCKING-POTENZIAL

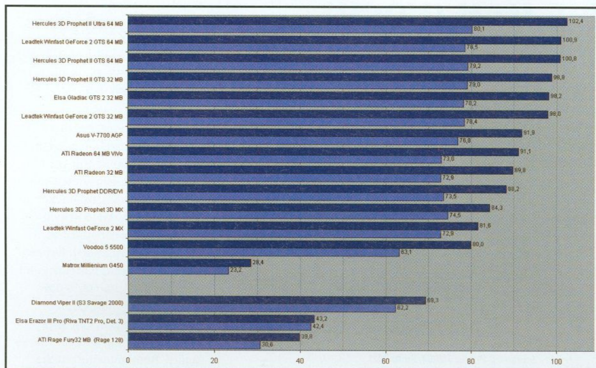
Hercules zeigt's schon an der Guillemot MX, die trotz passivem GPU-Kühler und gar keinen Temperierungs-Maßnahmen bei den RAM-Bausteinen mit höherem Takt läuft: MX-Karten lassen sich prima übertakten. Wichtigste Voraussetzungen: ein möglichst aktiver Kühler (ein Sockel-370-Lüfter, direkt auf den vorhandenen Kühlkörper geschraubt, tut's absolut) und ein paar Kühlrippen per Wärmeleitpaste auf die Speicherbausteine geklebt. Letztere besorgt man sich am besten in der passenden Größe im Elektronikfachhandel.
Dann braucht es noch Powerstrip (ein gutes Tool zur Feinjustierung und Übertaktung von Grafikkarten, zu finden unter www.entechtaiwan.com/ps.htm) und es kann losgehen.
Alternativ zu Powerstrip geht's bei Verwendung eines NVIDIA-Treibers (zum Beispiel Detonator 3) auch per Hand: Per Registrierungseditor suchen Sie den Schlüssel HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\Global. Darunter sollte ein Schlüssel namens »NVTweak« liegen. Falls nicht, legen Sie einen an. Hierin ist nun ein neuer Binärwert »CoolBits=3« einzutragen. Ab sofort gibt es in den erweiterten Display-Einstellungen auch eine Registerkarte »Hardware Settings«, wo Sie Speicher und Chiptakt einstellen können (vorsichtig steigern!). Das klappt natürlich mit allen GeForce-Karten, also auch GTS2 oder GeForce 256.





Ein kleiner Eingriff in die Windows-Registry schaltet bei NVIDIA-Treibern die Overclocking-Optionen für alle GeForce-Karten frei.

Großer 3D-Grafikkarten Vergleichstest



Q3A 800x600x32 (Open GL)

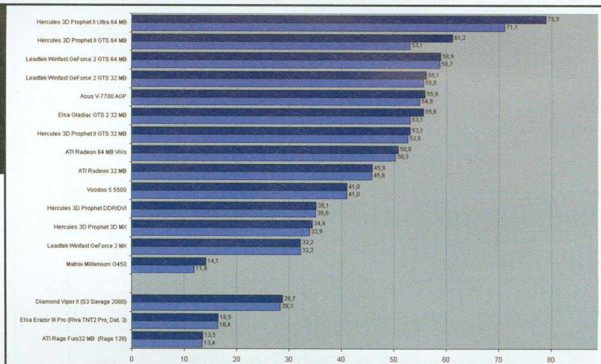
Quake 3 mit 800 mal 600 Punkten und schwächerem Prozessor rechtfertigen das Geld für eine GTS-2 oder Ultra gegenüber einer MX-Karte kaum. Hier geht CPU vor Grafikkarte.

PIII 500 MHz ■ PIII 800 MHz

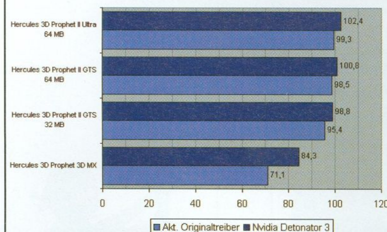
Q3A 1280x1024x32 (Open GL)

Anders bei höheren Auflösungen. Hier setzt sich die Ultra überdeutlich an die Spitze. Dem MX-Versionen geht etwas die Luft aus. Aber rund 35 fps spielen sich auch noch gut.

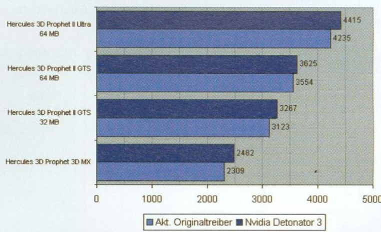
PIII 500 MHz ■ PIII 800 MHz



Q3A 800 X 600, Pentium III 800 MHz



3D-Mark 2000 1280X1024, Pentium III 800 MHz



Wie viel effiziente Treiberprogrammierung ausmacht, zeigt dieser Vergleich. Alle Karten wurden zunächst mit dem Originaltreiber (meist eine angepasste Version älterer NVIDIA-Referenztreiber) und dann mit NVIDIAs neuem Detonator-3-Treibersatz getestet. Die Unterschiede fielen auch bei den hier nicht dargestellten Non-Hercules-Karten genauso hoch aus. Am stärksten profitieren MX-Boards bei niedrigeren Auflösungen.

GROSSER BENCHMARKVERGLEICH ALLER GETESTETEN GRAFIKKARTEN (IN ZAHLENANGABEN)

	Q3A 800x600x32 PIII 500 MHz fps	Q3A 1280x1024x32 PIII 500 MHz fps	Q3A 800x600x32 PIII 800 MHz fps	Q3A 1280x1024x32 PIII 800 MHz fps	3D-Mark 2000 800x600x32 PIII 500 MHz 3D Marks	3D-Mark 2000 1280x1024x32 PIII 500 MHz 3D Marks	3D-Mark 2000 800x600x32 PIII 800 MHz 3D Marks	3D-Mark 2000 1280x1024x32 PIII 800 MHz 3D Marks	3D-Mark Heli (Med) 800x600x32 PIII 500 MHz fps	3D-Mark Heli (Med) 1280x1024x32 PIII 500 MHz fps	3D-Mark Heli (Med) 800x600x32 PIII 800 MHz fps	3D-Mark Heli (Med) 1280x1024x32 PIII 800 MHz fps
ATI Rage Fury 32 MB (Rage 128)	30.6	13.4	39.8	13.5	2602	1324	2948	1330	38.0	19.0	43.6	19.0
Elsa Erazor 3 Pro (Riva TNT2 Pro, Det. 3)	42.4	16.4	43.2	16.5	2658	1190	2939	1190	37.4	16.1	40.2	16.2
Diamond Viper 2 (S3 Savage 2000)	62.2	28.3	69.3	28.7	2298	961	2472	961	36.1	14.8	39.1	14.8
Matrox Millienium G450	23.2	11.9	28.4	14.1	2710	1249	3017	1535	37.3	16.6	40.0	21.6
Leadtek Winfast GeForce 2 MX	72.9	32.2	81.6	32.2	4170	2134	4880	2272	62.9	29.4	70.8	29.9
Voodoo 5 5500	63.1	41.0	80.0	41.0	3135	2290	4137	2434	41.5	32.5	55.6	33.5
Hercules 3D Prophet 3D MX	74.5	33.9	84.3	34.4	4307	2318	5108	2482	64.8	32.0	74.7	32.7
Hercules 3D Prophet DDR/DVI	73.5	35.0	88.2	35.1	4465	2832	5351	2844	66.6	33.2	80.3	34.9
ATI Radeon 32 MB	72.9	45.8	89.8	45.9	4641	2966	5584	3093	67.6	43.4	84.9	43.6
Elsa Gladiac GTS 2 32 MB	78.2	53.1	98.2	55.6	4813	2961	6050	3258	68.8	42.7	90.2	43.7
Asus V-7700 AGP	76.8	54.9	91.9	55.9	4854	2995	6097	3266	69.3	42.6	90.9	43.8
Hercules 3D Prophet 2 GTS 32 MB	79.0	52.6	98.8	53.1	4873	2979	6114	3267	69.1	42.7	90.9	43.9
Leadtek Winfast GeForce 2 GTS 32 MB	78.4	55.6	98.0	56.1	4876	3007	6146	3283	67.8	42.9	91.0	44.2
Leadtek Winfast GeForce 2 GTS 64 MB	78.5	58.7	100.9	58.9	4939	3076	6022	3351	69.1	46.2	88.8	47.6
ATI Radeon 64 MB ViVo	73.0	50.3	91.1	50.8	4733	3261	5798	3431	67.8	48.1	88.2	48.8
Hercules 3D Prophet 2 GTS 64 MB	79.2	53.1	100.8	61.2	4969	3317	6224	3625	69.2	50.2	91.5	52.4
Hercules 3D Prophet 2 Ultra 64 MB	80.1	71.1	102.4	78.9	5095	3853	6549	4415	68.9	59.4	94.0	64.3

ALLE GETESTETEN GRAFIKKARTEN IM ÜBERBLICK

Kartenbezeichnung	Hersteller	Internet	Telefon	Preis (ca.)	Chip	Speicher	Chiptakt (MHz)	Speichertakt (MHz)	Leistung	Ausstattung	Bedienung	Gesamtwertung
Hercules 3D Prophet 2 Ultra 64 MB	Guillemot	www.guillemot.com	(09122) 8860	1300 DM	Geforce 2 GTS	64 MByte DDR	250	460	100	90	80	94 TEST-SIEGER
ATI Radeon 64 MB ViVo	ATI	www.ati.de	(089) 665150	950 DM	ATI Radeon	64 MByte DDR	183	183	90	90	80	89
Hercules 3D Prophet 2 GTS 64 MB	Guillemot	www.guillemot.com	(09122) 8860	950 DM	Geforce 2 GTS	64 MByte DDR	200	333	90	90	80	89
Winfast GeForce 2 GTS 64 MB	Leadtek	www.leadtek.com.tw	(040) 25170707	850 DM	Geforce 2 GTS	64 MByte DDR	200	333	90	90	80	89
Asus V-7700 Deluxe	Asus	www.asus.com	(02102) 95990	800 DM	Geforce 2 GTS	32 MByte DDR	200	333	90	80	80	87
Elsa Gladiac Geforce 2 GTS 32 MB	Elsa	www.elsa.de	(0241) 6065112	630 DM	Geforce 2 GTS	32 MByte DDR	200	333	90	80	80	87
Hercules 3D Prophet 2I GTS 32 MB	Guillemot	www.guillemot.com	(09122) 8860	730 DM	Geforce 2 GTS	32 MByte DDR	200	333	90	80	80	87
Winfast GeForce 2 GTS 32 MB	Leadtek	www.leadtek.com.tw	(040) 25170707	650 DM	Geforce 2 GTS	32 MByte DDR	200	333	90	80	80	87
ATI Radeon 32 MB	ATI	www.ati.de	(089) 665150	650 DM	ATI Radeon	32 MByte DDR	183	183	80	80	80	80
Hercules 3D Prophet DDR/DVI	Guillemot	www.guillemot.com	(09122) 8860	450 DM	Geforce	32 MByte DDR	120	166	80	80	80	80
Hercules 3D Prophet 2 MX	Guillemot	www.guillemot.com	(09122) 8860	370 DM	Geforce 2 MX	32 MByte SDR	175	183	70	70	80	71 PREIS-TIPP
Voodoo 5 5500	3Dfx	www.3dfx.com	(08105) 177617	700 DM	2 X VSA-100	2x32 MByte SDR	166	166	70	70	80	71
Winfast GeForce 2 MX	Leadtek	www.leadtek.com.tw	(040) 25170707	330 DM	GeForce 2 MX	32 MByte SDR	175	166	70	70	80	71
Matrox Milliennium G450	Matrox	www.matrox.de	(01805) 002338	420 DM	Matrox G 450	32 MByte DDR	150	200	40	70	80	50

BENCHMARKVERGLEICH: ORIGINAL-TREIBER GEGEN DETONATOR 3

Hercules 3D Prophet 3D MX*	66.5	23.8	71.1	27.0	4178	2151	4800	2309	61.6	28.4	68.2	29.1
Hercules 3D Prophet 3D MX**	74.5	35.4	84.3	30.1	4307	2318	5108	2482	64.8	32.0	74.7	32.7
Hercules 3D Prophet 2 GTS 32 MB*	78.2	42.3	95.4	42.4	4842	2849	5938	3123	67.9	39.5	88.5	40.9
Hercules 3D Prophet 2 GTS 32 MB**	79.0	52.6	98.8	53.1	4873	2979	6114	3267	69.1	42.7	90.9	43.9
Hercules 3D Prophet 2 GTS 64 MB*	78.8	52.7	98.5	46.4	4903	3231	6125	3554	67.4	46.9	91.3	48.9
Hercules 3D Prophet 2 GTS 64 MB**	79.2	53.1	100.8	61.2	4969	3317	6224	3625	69.2	50.2	91.5	52.4
Hercules 3D Prophet 2 Ultra 64 MB*	78.6	62.3	99.3	66.1	5078	3781	6408	4235	68.3	55.9	93.4	60.2
Hercules 3D Prophet 2 Ultra 64 MB**	80.1	71.1	102.4	78.9	5095	3853	6549	4415	68.9	59.4	94.0	64.3

* Original Treiber
** Detonator-3-Treiber

Die Benchmark-Ergebnisse untermauern neben dem reinen Leistungsvergleich unterschiedlicher Grafikchipsätze zwei Fakten:

1. Die CPU-Leistung spielt vor allem bei niedrigeren Auflösungen eine Rolle. Bei 1280 mal 960 Punkten dagegen hinkt das Rendering (Grafikkarte) den Geometrieberechnungen (CPU) hinterher.
2. Ähnliches gilt für den Speicherausbau der Grafikkarte – nur umgekehrt. Mehr Speicher (also 64 statt 32 MByte) macht sich erst in hohen Auflösungen leistungsmäßig bemerkbar.

In den Leistungsvergleich wurden rein zu Referenzzwecken drei ältere Grafikboards (jeweils ganz unten) mit aufgenommen, um den Tempozuwachs aktueller Karten zu belegen.

ALLES UNTER KONTROLLE

Eingefleischte Spieler optimieren gerne das passende Eingabegerät zum gerade angesagten Lieblingsspiel. Wir stellen die besten Geräte der namhaftesten Hersteller vor.



Kurz vor den Feiertagen gerät man doch allzu gerne in Versuchung, das Weihnachtsgeld in PC-Zubehör zu stecken. Vielleicht suchen Sie ja auch ein passendes Geschenk, das nach dem Auspacken keine langen Gesichter, sondern dankbare Freunde hinterlässt.

Damit Sie an Heiligabend nicht in einem Betoneimer in die Tiefen des nächstgelegenen Tümpels absacken, präsentieren wir Ihnen auf den folgenden Seiten die besten Eingabegeräte der bekanntesten Zubehör-Hersteller. Die vorgestellten Produkte sind natürlich nur ein Auszug aus dem überwältigenden Angebot, das Sie in jedem größeren Hardwareladen erwartet. Doch Qualität war uns wichtiger als Quantität. Deshalb haben wir uns entschlossen, Ihnen ausschließlich die technisch besten Eingabegeräte zu präsentieren. Vorhang auf: im Rampenlicht stehen Joysticks, Joysticks mit Force-Feedback, Lenkräder, Lenkräder mit Force-Feedback, Gamepads und Mäuse. **(jr)**

INHALT: DIE BESTEN EINGABEGERÄTE

DIE BESTEN EINGABEGERÄTE: JOYSTICKS OHNE FORCE FEEDBACK

WERTUNG LOGITECH WINGMAN EXTREME DIGITAL 3D
CA. 65 MARK ■ JOYSTICK

PRO
▲ GRIFFIGER STICK
▲ GÜNSTIG

CONTRA
▼ NUR FÜR RECHTSHÄNDER
▼ FLACHE BUTTONS

PC PLAYER **75**

LOGITECH WINGMAN EXTREME DIGITAL 3D

Der »Wingman Extreme Digital 3D« ist Logitechs momentan aktueller Highend-Joystick ohne Force-Feedback-Effekte. Der Knüppel weist sämtliche Grundfunktionen auf, die standardmäßig auf einem ordentlichen Joystick zu sitzen haben. Als da wären vier normale Feuerknöpfe an der Stick-Oberseite und ein Coolie-Hat, der darüber angebracht ist. Der Zeigefinger bedient einen Klickschalter, welcher sich ideal für Dauerfeueraktionen eignet. In den Standfuß wurde ein griffiger Schubregler eingebaut, der stufenlos verstellbar ist. Dort sind auch ein sechster und ein siebter Button, die etwas größer ausfallen und mit der linken Hand gedrückt werden.

Fazit
Im Endeffekt ist es Geschmackssache, ob Sie mit dem gegenwärtigen Logitech-Modell auskommen. Das derzeit modische Flat-Design spricht nicht unbedingt jedermann an. Doch was letztendlich zählt sind Funktionalität und Ergonomie. Beide sind bis auf die etwas flachen Buttons (eine typische Logitech-Joystick-Krankheit) sehr gut gelungen und katapultieren den Joystick in die Knüppel-Oberliga. Lediglich mit dem zwar griffigen Schubregler konnten wir uns nicht so hundertprozentig anfreunden. Das Phänomen der etwas hakeligen Schubregler-Bedienung weisen übrigens auch aktuelle Sticks von Microsoft und Gravis auf. **(jr)**
www.logitech.de

WERTUNG MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION 2
CA. 100 MARK ■ JOYSTICK

PRO
▲ GRIFFIGER KNÜPPEL
▲ PLATZSPARENDES DESIGN

CONTRA
▼ ZUM TEIL ZU FLACHE BUTTONS
▼ UMSTÄNDLICHE SCHUBKONTROLLE

PC PLAYER **77**

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION 2

Der »Sidewinder Precision 2« nimmt es lange nicht mit der Qualität des Precision Pro auf. Doch zunächst ein Blick auf die Eigenschaften: Am Stick selbst finden wir vier Knöpfe, wovon drei mit dem Daumen und einer mit dem Zeigefinger zu bedienen sind. Zusätzlich sitzt ganz oben am Knüppel ein Coolie-Hat, welcher im Vergleich zum Sidewinder Precision Pro eine genauere Steuerung zulässt. Der Griff ist beinahe genauso ergonomisch wie beim Pro-Modell und bietet einen geriffelten Stick, wodurch er etwas griffiger in der Hand liegt. Auf dem unteren Teil des Joysticks verstecken sich vier Buttons, die leider etwas zu tief im Gehäuse hocken. Zu guter Letzt gibt es noch den Schubregler im neuen Design. Angeschlossen wird der platzsparende Joystick an den USB-Port.

Fazit
Der Sidewinder Precision 2 spielt zwar in der Oberliga mit, kommt aber nicht an die Qualität des nun auslaufenden Precision-Pro-Modells heran. Die Liste der Minuspunkte setzt sich aus der umständlich zu bedienenden Schubkontrolle und den zu tief sitzenden Buttons zusammen. Außerdem hatte das vorangegangene Sidewinder-Gerät einen Shift-Button, der die Anzahl der Funktionen verdoppelte. Leider sucht man diesen beim Precision 2 vergeblich. Doch trotz der ganzen Meckerei ist der neue Sidewinder Joystick ein funktional zufrieden stellendes Gerät. Bleibt zu hoffen, dass sich Microsoft bei künftigen Joysticks an die alten Tage der einwandfreien MS-Knüppel erinnert. **(jr)**
www.microsoft.com/sidewinder

THRUSTMASTER AFTERBURNER JOYSTICK

WERTUNG THRUSTMASTER AFTERBURNER
CA. 170 MARK ■ JOYSTICK

PRO
▲ SEHR ERGONOMISCH
▲ ABNEHMBARER SCHUBREGLER

CONTRA
▼ EINRASTENDER SCHUBREGELER
▼ NICHT FÜR LINKSHÄNDER GEEIGNET

PC PLAYER **85**





Der »Afterburner« setzt sich aus zwei Teilen zusammen. Zum einen aus dem Knüppel und zum anderen aus einem Schubregler, der durch einen mitgelieferten Inbusschlüssel vom Stick trennbar ist. Sollte es auf Ihrem Schreibtisch zu eng werden sein, können Sie den Schubregler dank eines längeren Kabels in einiger Entfernung aufstellen oder ganz vom Stick trennen. In erster Linie spricht der Afterburner die Simulations-Fraktion dank gelber Sicherheitsabdeckung über einem Button und ergonomischem Schubregler an. Während die zweite Kontrolleinheit über vier Buttons, zwei Seitenruderfunktionen und dem stufenlosen Regler mit jeweils zwei Einrastpunkten am Limit des Schubreglers verfügt, bietet der eigentliche Stick folgende Eigenschaften: drei Buttons, Coolie-Hat und eine Seitenruderfunktion, die über einen Knopf wahlweise der Throttle-Control oder dem Stick zugeordnet werden kann.

Fazit
Simulations-Fans sind mit dem Afterburner bestens bedient. Aber auch die restlichen Spieler bekommen damit einen passablen Analog-Joystick, der eine ordentliche Ergonomie mit moderatem Preis (170 Mark) und hoher Funktionalität kombiniert. Der kleinere »Top Gun Fox 2 Pro« (ohne Throttle) kostet übrigens 100 Mark und nicht 120 Mark, wie in letzter Ausgabe berichtet. **(jr)**
www.thrustmaster.com

GRAVIS XTERMINATOR DUAL CONTROL



Im Joystick-Lager von Gravis hat sich dieses Jahr einiges getan. Neben den Mittelklasse-Knüppeln namens »Eliminator Precision Pro« (Test in der letzten PC Player) und »Eliminator Joystick« gibt es seit Mitte des Jahres auch das Highend-Modell »Xterminator Dual Control«. In Ausgabe 5/2000 sahnte er satte 85 Punkte ab, was wir mit dieser Ausgabe durch die Erscheinung neuer Geräte um ein paar Punkte auf 82 abwerten.

Zum Preis von gerade einmal 100 Mark erhalten Sie einen Stick, an dem vier Buttons und ein (etwas zu klein geratener) 8-Wege-Coolie-Hat sitzen. Am unteren Joystick-Gehäuse stehen fünf Knöpfe und zusätzlich ein Schubregler zur Verfügung. Die linke Seite bedienen Sie brav mit der linken Hand (für Linkshänder kommt der Stick natürlich nicht in Frage), wobei der Daumen auf das so genannte »proportionale D-Pad« zugreift. Dabei handelt es sich um einen (beinahe) analogen Mini-Joystick, der jedoch erst bei vollem Anschlag eine analoge Feinjustierung zulässt.

Fazit

Die Ergonomie gehört zum schicksten, was derzeit im Nicht-Force-Feedback-Lager herumturnt. Nur mit den Ausmaßen wird sich sicherlich nicht jeder anfreunden können, da der Joystick doch einiges an Platz wegnimmt. Seit dieser Ausgabe muss sich der Xterminator Dual Control mit dem zweiten Platz (nach dem Thrustmaster Afterburner Joystick) begnügen. **(jr)**

www.gravis.com

WERTUNG GRAVIS XTERMINATOR DUAL CONTROL
CA. 100 MARK ■ JOYSTICK

PRO
- ▲ TOP ERGONOMIE
- ▲ PERFEKTE BUTTON-ANORDNUNG
- ▲ VIELE FUNKTIONEN

CONTRA
- ▼ BEANSPRUCHT VIEL PLATZ

PC PLAYER **82**

WERTUNG INTERACT CYCLONE DIGITAL
CA. 100 MARK ■ JOYSTICK

PRO
- ▲ AUCH FÜR LINKSHÄNDER GEEIGNET
- ▲ VIELE FUNKTIONEN

CONTRA
- ▼ BUTTONS MIT UNGENAUEM DRUCKPUNKT
- ▼ FÄNGT SCHNELL AN ZU WACKELN

PC PLAYER **70**

INTERACT CYCLONE DIGITAL

Der dickste Vorzeigeknüppel von Interact ist derzeit der »Cyclone Digital«. Diesmal wurde nicht nur an den Großteil aller Spieler, sondern auch an die Linkshänder gedacht. Die Funktionen der Joystick-Handablage gibt es nämlich gleich im Doppelpack. Ein verdoppelter Umfang der Funktionen ist aber nicht der Fall. Entweder man benutzt also die linke oder die rechte Seite. In der Mitte des Standbeins hat Interact noch einen Profil-Button eingesetzt, mit dem Sie die (per beiliegender Software) konfigurierbaren Sequenzen abrufen können. Am Knüppel selbst grinsen Ihnen zwei normale Buttons und ein Feuerknopf mit zwei Funktionen entgegen. Der Coolie-Hat wurde natürlich nicht vergessen und ragt ein Stück weit aus dem Stick heraus.

Fazit

Ein sehr solides Gerät, wären da nicht ein paar Ungereimtheiten. Zunächst einmal wurde beim Design des Standbeins etwas gepennt, da Ihre Hand nur sehr umständlich sowohl die fünf Buttons als auch den Schubregler gleichzeitig bedienen kann. Zudem dürfte der Stick zur besseren Bedienung kleiner sein. Besonders gefallen haben uns die große Handballenauflage, die dritte Joystick-Achse und die Funktionsvielfalt. **(jr)**

www.interact-europe.de

WERTUNG SAITEK CYBORG 3D GOLD
CA. 100 MARK ■ JOYSTICK

PRO
- ▲ VIELSEITIG KONFIGURIERBAR
- ▲ GUTE VERARBEITUNG

CONTRA
- ▼ ENG BEIEINANDER LIEGENDE BUTTONS

PC PLAYER **76**



SAITEK CYBORG 3D GOLD

Beim »Cyborg 3D Gold« hat Saitek sein unverwüstliches Joystick-Design wiederverwendet und spendierte dem Edel-Stick zudem zeitgemäß einen USB-Anschluss. So individuell wie der Cyborg 3D Gold lässt sich kein anderer Joystick konfigurieren. Da kann sich (dank mitgeliefertem Inbusschlüssel) vom jüngsten Spross bis zum Papa jeder seine individuelle Ergonomie zurechtschustern. Von der Handballenauflage über die Schräglage der Feuerknöpfe bis hin zu deren Höheneinstellung und die Anordnung des Schubreglers bleibt kein Konfigurationswunsch offen. Links- und Rechtshänder haben in Sachen Ergonomie also völlige Narrenfreiheit. Was die eigentlichen Funktionen angeht, so besitzt der 3D Gold einen seitlich drehbaren Stick (Seitenruderfunktion). Im Gehäuseboden sitzen sechs Knöpfe, die zusätzlich von der bereits erwähnten Schubkontrolle begleitet werden.

Fazit

Durch die enge Anordnung der Buttons passiert es des Öfteren, dass Sie versehentlich zwei Knöpfe gleichzeitig drücken. Doch wer sich mit dem Cyborg 3D Gold angefreundet und die Ergonomie den eigenen Gepflogenheiten angepasst hat, darf sich glücklich schätzen. Die Verarbeitung ist ausgesprochen solide. Funktionen sind ausreichend vorhanden. Die Druckpunkte der Buttons sollte Saitek vor dem nächsten Cyborg-Modell noch mal überarbeiten. Auch die Positionierung der Funktionsbuttons an anderer Stelle hätte Bonuspunkte gegeben. **(jr)**

www.saitek.de

WERTUNG

LOGITECH WINGMAN STRIKE FORCE 3D
CA. 200 MARK ■ JOYSTICK

PRO
▲ FUNKTIONEN EN MASSE
▲ ÜBERZEUGENDER KRAFTEFFEKT

CONTRA
▼ MÄSSIGER KNOPF-DRUCKPUNKT
▼ LEICHTES GEHÄUSE

PC PLAYER 83

LOGITECH WINGMAN STRIKE FORCE 3D

Das protzigste Modell im Joystick-Lager von Logitech ist seit diesem Monat der »Wingman Strike Force 3D«. Die kleinere Ausführung »Wingman Force 3D« wurde bereits im letzten Monat getestet (82 Punkte). Der große Bruder bietet ein paar zusätzliche Funktionen – außerdem wurde die Stärke des Force-Feedback-Effekts etwas gesteigert. Während der Force 3D noch mit sieben Buttons, einem Coolie-Hat und Schubregler auskommen musste, bietet der Strike Force 3D sechs Buttons, zwei Coolie-Hats (mit jeweils vier Funktionen), einen Schubregler und ein Rädchen mit zwei Funktionen. Bei beiden Modellen ist es darüber hinaus möglich, den Stick als Seitenruder zu verwenden.

Fazit
Die Krafteffekte sind stärker als beim Force 3D, doch an diejenigen eines »Microsoft Sidewinder Force Feedback 2« (besitzt auch die bessere Ergonomie) kommt er nicht ganz heran. Das Gehäuse ist im Übrigen so niedrig und leicht geraten, dass sich bei manchen Krafteffekten der Joystick vor lauter Rüttelei plötzlich selbstständig macht. Natürlich nur, wenn Sie ihn allzu locker in der Hand halten. Insgesamt ein funktional beeindruckendes USB-Gerät, dessen Buttons aber zum Großteil einen besseren Druckpunkt verdient hätten. Ob Sie letztendlich zum Microsoft- oder Logitech-Stick greifen, hängt ganz von Ihren persönlichen Prioritäten ab. **(jr)**
www.logitech.de

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK 2

Auf den ersten Blick ist der »Sidewinder Force Feedback 2« ein recht klobiges Stück Eingabegerät. Trotzdem durchlebte hat er im Vergleich zum Vorgänger-Modell eine Schlankheitskur und bietet nun stärkere FFB-Effekte an. Vom Lüfter des ersten Geräts hat man sich ebenfalls verabschiedet. Am Stick selbst kleben drei normale Buttons und der Feuerknopf. Zusätzlich gibt's einen Acht-Wege-Stick und eine Seitenruderfunktion, die den Stick seitlich drehen lässt. Im Gehäusefuß sitzen vier zusätzliche Knöpfe und ein Schubregler, der im Vergleich zum Vorgänger aber umständlicher zu bedienen ist. Möchten Sie nebenbei noch die Kontrolle über die vorderen vier Buttons bewahren, muss der Daumen gekrümmt werden, was bei längerer Spielzeit unangenehm auffällt.

Fazit
Den äußerst gewöhnungsbedürftigen Schubregler, den saftigen Preis und die monströse Ausmaße lassen wir jetzt mal unberücksichtigt. Dann nämlich ist der Sidewinder Force Feedback 2 ein überaus brauchbarer Joystick, dessen Krafteffekte spürbarer ausfielen als bei der Konkurrenz. Die Ergonomie könnte bis auf den Schubregler kaum besser sein. Wenn nur alle Joysticks eine so passable Form anbieten könnten. Doch im Vergleich zum Vorgänger ist der Schubregler schon ein kleiner Dorn im Auge. **(jr)**
www.microsoft.com/sidewinder

WERTUNG

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK 2
CA. 250 MARK ■ JOYSTICK

PRO
▲ GUTE ERGONOMIE
▲ STARKE FFB-WIRKUNG

CONTRA
▼ UMSTÄNDLICHER SCHUBREGLER
▼ BEANSPRUCHT VIEL PLATZ

PC PLAYER 83

GUILLEMOT FORCE FEEDBACK JOYSTICK

Ein ganz schön dicker Brocken ist er ja schon, der Force-Feedback-Knüppel von Guillemot. Wegen seiner enormen Länge sollten Sie schon mal ausreichend Platz auf dem Schreibtisch freischaufeln. Anders als beim Rüttler von Microsoft müssen Sie hier nicht die Hand am Knüppel halten, damit der Krafteffekt (I-Force) einsetzt. Auf dem sehr griffigen Stick mit Kevlar-Beschichtung sind drei Buttons und ein Coolie-Hat platziert. Außerdem gibt es eine Ruderfunktion, welche Sie über ein Rädchen im Stick kontrollieren. Dieses schwingt dank einer Feder wieder in die Ausgangsposition zurück. Auf dem breiten Fuß sind acht Feuerknöpfe und ein ordentlich großer Schubregler untergebracht, so dass Sie mit einer Hand die Hälfte der Buttons jeweils mit einem Finger bedienen können. Die Knöpfe sind auf beiden Seite der Joystick-Ablage parallel zueinander angeordnet. Eine verdoppelte Funktion gibt es dadurch aber nicht.

Fazit
Mit dem Kraftmotz von Guillemot kommen auch Linkshänder in den Genuss einer gepflegten Rüttelei. Der Kevlar-Stick ist enorm griffig und die Handablage lässt ein Ermüden der Hand nicht zu. Funktional nimmt es das Gerät mit dem Sidewinder-Stick ohne weiteres auf – lediglich die längliche Form wird auf manchen Schreibtischen für Platzprobleme sorgen. **(jr)**
www.guillemot.de

WERTUNG

GUILLEMOT FORCE FEEDBACK JOYSTICK
CA. 200 MARK ■ JOYSTICK

PRO
▲ USB- UND SERIELLER ANSCHLUSS
▲ GRIFFIGER KNÜPPEL
▲ FÜR LINKSHÄNDER

CONTRA
▼ BRAUCHT VIEL PLATZ

PC PLAYER 81

DIE BESTEN EINGABEGERÄTE: LENKRÄDER OHNE FORCE FEEDBACK

WERTUNG MAD CATZ ANDRETTI RACING WHEEL
CA. 150 MARK ■ LENKRAD

PRO
- ▲ STABIL
- ▲ PREISWERT

CONTRA
- ▼ PEDALE NICHT OPTIMAL
- ▼ WIRKT NICHT SEHR EDEL

PC PLAYER **80**







MAD CATZ ANDRETTI RACING WHEEL

Das »Andretti Racing Wheel« orientiert sich mit seiner Form eindeutig an den Thrustmaster-Modellen. Auch die Seitenklammern wurden dem Vorbild nachempfunden. Damit lässt sich das Lenkrad zwar nicht schnell, dafür aber zuverlässig am Tisch befestigen. Die Grundansprüche, welche man an ein Lenkrad stellt, werden durch zwei Buttons auf der rechten und einen Coolie-Hat mit vier Funktionen auf der linken Seite befriedigt. Bei der Pedalerie hat man jedoch nicht auf die Konkurrenz geschielt, sondern ist eigenen Ideen nachgegangen. Doch so ganz überzeugen konnten die Pedale nicht – dafür hatten sie einfach einen zu wackeligen Stand.

Fazit

Was beim Andretti Racing Wheel in erster Linie überzeugt, ist der Preis. Für gerade einmal 150 Mark gibt es ein Lenkrad, das alle Grundansprüche zufrieden stellt. Die Montage am Tisch dauert zwar etwas länger, dafür sitzt es hinterher ordentlich fest und nicht so locker wie das Formula GP von Logitech. In Sachen Pedalkonstruktion muss Mad Catz aber noch nachsitzen. Hier sollte die Unterlage etwas stabiler auf dem Boden stehen bleiben. **(jr)**
www.madcatz.com

WERTUNG TRUSTMASTER 360 MODENA PRO RACING WHEEL
CA. 170 MARK ■ LENKRAD

PRO
- ▲ ÜPPIGE FUNKTIONEN
- ▲ GRIFFIGER LENKER
- ▲ GELUNGENE PEDALERIE

CONTRA
- ▼ –

PC PLAYER **87**

THRUSTMASTER 360 MODENA PRO RACING WHEEL

Thrustmaster setzt voll auf die italienische Nobelmarke und präsentiert mit dem »360 Modena Pro Racing Wheel« einen Lenker, der dem des Modena-Flitzers nachempfunden wurde. Das Set besteht aus der Pedalerie mit einem Brems- und Gaspedal sowie dem eigentlichen Lenker. Auf diesem prahlt der Ferrari-Hengst (leider ohne Funktion darunter), begleitet von zwei Buttons und zwei Coolie-Hat-artigen Funktionen, die jeweils vier Steuerungsmöglichkeiten anbieten. Die rechte Hand darf zudem einen verchromten Schaltknüppel mit zwei Positionen bedienen. Hinter dem griffigen Lenkrad befinden sich noch vier Schalter, von denen zwei digital und zwei analog arbeiten. Befestigt wird die Lenkeinheit mit den typischen Thrustmaster-Feststellschrauben. An Software packte man den »Thrustmapper« in der Version 3.0 bei. Natürlich gibt es auch hier die bekannten Profile.

Fazit

Bei der Funktionsvielfalt hat Thrustmaster wahrlich nicht gespart. Auf insgesamt 16 Aktionen können Sie – insbesondere dank Unterstützung der beiden Coolie-Hats – zugreifen. Der Lenker liegt dank kompletter Ummantelung und kleiner Abmessung verdammt gut in den Händen. Thrustmaster zeigt mit dem 360 Modena Pro Racing Wheel wieder einmal, wie ein exzellentes Lenkrad auszusehen hat. Und der USB-Anschluss rundet den überaus positiven Gesamteindruck ab. **(jr)**
www.thrustmaster.com

SAITEK R4 RACING WHEEL

Bei Saitek hat sich irgendwann einmal jemand in den Kopf gesetzt: »Hey, wir brauchen für jedes unserer Produkte unbedingt einen Inbusschlüssel«. Gesagt, getan: Seit diesem in die Geschichte eingegangenen Tag wird so ziemlich jedes Saitek-Produkt mit besagtem Inbusschlüssel ausgeliefert. Und anstellen kann man damit eine ganze Menge. Während bei den Joysticks die Form des Knüppels optimal an die Hand anpassbar ist, kann beim »R4 Racing Wheel« der Widerstand von Gas- und Bremspedal nach Belieben reguliert werden. Die Pedale selbst wirken zwar etwas schlicht, sind aber völlig ausreichend und bieten den Füßen eine entspannte Position. Nachteilig ist hingegen die Anzahl von nur zwei Knöpfen, da es aber neben einem Schaltknüppel noch Schaltwippen gibt, lassen sich die wichtigsten Funktionen der Spiele noch auf das Lenkrad legen.



WERTUNG SAITEK R4 RACING WHEEL
CA. 200 MARK ■ LENKRAD

PRO
- ▲ UNGEWÖHNLICHES DESIGN
- ▲ STABILE VERARBEITUNG

CONTRA
- ▼ FUNKTIONSARM
- ▼ KLOBIG

PC PLAYER **82**

Fazit

Während die Konkurrenz schon bèi zwei Coolie-Hats, mehreren Buttons und vier Schaltwippen angelangt ist, besitzt das R4 nur die wichtigsten Funktionen. Da ist ein Update angesagt. Ansonsten erntet Saitek Punkte mit den justierbaren Pedalen und solider Verarbeitung. **(jr)**
www.saitek.de

LOGITECH WINGMAN FORMULA GP

Bei Logitech scheint in letzter Zeit alles günstiger zu werden. Im Prinzip geht das voll in Ordnung – solange die Produktqualität nicht darunter leidet. Und das ist beim »Wingman Formula GP« leider der Fall. Das fängt schon beim Lenker an, für den es keine komplette Ummantelung mehr gibt, sondern lediglich eine griffige Schicht an der linken und rechten Seite. Ansonsten besteht das Lenkrad aus rutschigem Kunststoff. Funktional bietet das Formula GP vier Buttons, die aber alle viel zu tief in der Lenkeroberfläche klemmen, so dass eine gezielte und vor allem schnelle Bedienung vermasselt wird. An der Rückseite gibt es zusätzlich zwei Knöpfe, die aber dieselbe Funktion wie zwei der vorderen Buttons besitzen, wodurch der Funktionsumfang natürlich nicht zunimmt.

Fazit
Bei einem solch günstigen Lenkrad liegt die Vermutung nahe, dass an irgendeiner Ecke gespart wurde. Die Befestigungsschrauben lösen sich schon unter geringer Krafteinwirkung und man hält plötzlich das gesamte Lenkrad in der Hand. Auch bei der Ummantelung gab man sich knauserig und spendierte nicht wie beim Vorgänger einen kompletten Überzug. Spieler mit wenig Kraft dürfen sich in die Kurven legen. Dem Rest empfehlen wir dringend ein Probespiel. **(jr)**
www.logitech.de



WERTUNG LOGITECH WINGMAN FORMULA GP
CA. 115 MARK ■ LENKRAD

PRO
▲ GÜNSTIG
▲ KOMPAKTES LENKRAD

CONTRA
▼ LOCKERE BEFESTIGUNG
▼ MAGERE UMMANTELUNG

PC PLAYER **67**



MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION RACING WHEEL

Das in schlichtem Schwarz gehaltene »Sidewinder Precision Racing Wheel« gibt es bereits seit über einem Jahr. In punkto Form und Funktionalität orientiert es sich am »Force Feedback Wheel« aus dem gleichen Haus. Auf dem Lenker selbst sitzen links und rechts jeweils drei Buttons mit ordentlichem Druckpunkt, die zudem so weit auseinander platziert wurden, dass ein gleichzeitiges Drücken von zwei Knöpfen gar nicht erst passieren kann. An der Lenker-Vorderseite sind ebenfalls noch zwei Funktionen untergebracht. Um den Preis niedrig zu halten, gönnte Microsoft dem Gerät keine Lenkradummantelung aus Gummi, sondern eine geriffelte Kunststoff-Oberfläche. Die Befestigung am Tisch ist schnell erledigt.

Fazit
Der Lenkwiderstand ist angenehm hoch, wird aber durch die geriffelte Lenkradoberfläche getrübt. Eine Gummi-Ummantelung wäre die bessere Wahl gewesen. Ansonsten befindet sich das Precision Racing Wheel in Sachen Funktionsumfang etwa im oberen Mittelfeld aller Lenkräder ohne Force-Feedback-Funktion. Insgesamt ein ordentliches Gerät, das sich Spieler, die ohne Krafteinwirkung auf die Piste möchten, einmal anschauen sollten. Wer gerne etwas mehr Komfort hat, der sollte sich die Thrustmaster-Modelle anschauen.
(jr) www.microsoft.com/sidewinder

WERTUNG MICROSOFT SIDEWINDER RACING WHEEL
CA. 120 MARK ■ LENKRAD

PRO
▲ HOHER LENKWIDERSTAND
▲ KOMPAKT

CONTRA
▼ GERÄT NEIGT ZUM KIPPEN
▼ KEINE LENKRADUMMANTELUNG AUS GUMMI

PC PLAYER **80**

FANATEC LE MANS SPECIAL EDITION

Ein absolut edles USB-Lenkrad stellt Fanatec mit dem »Le Mans Special Edition« vor. Der Lenker ist stilvoll mit handgenähtem Wildleder überzogen. Insgesamt acht Knöpfe stehen zur Auswahl. Zwei weitere Funktionen werden durch den »Schaltknüppel« auf der rechten Seite zur Verfügung gestellt. Vermisst haben wir allerdings Schaltwippen, wie man sie von anderen Modellen kennt. Die Pedalerie weist mit Brems- und Beschleunigungstaste standardmäßig zwei Funktionen auf. Dabei hat Fanatec die Priorität auf eine rutsch- und kippfeste Unterlage gelegt, denn die Pedale sind viel kleiner ausgefallen und außerdem flacher angeordnet als die anderer Hersteller. Dies wiederum geht aber auf Kosten einer exakten Bedienung. Die Pedale von Thrustmaster zum Beispiel haben das größere Spiel und erlauben dadurch einen genaueren Gebrauch.

Fazit
Zwei Dinge stören: Zum einen ist die Pedalerie trotz gut gemeinter Rutschfestigkeit zu unprofessionell ausgefallen und zum anderen hätten Schaltwippen an der Lenker-Vorderseite den Bedienungskomfort erhöht. Aber das sind auch schon alle negativen Punkte. Die Lenkeinheit liegt mit der Wildleder-Ummantelung bequem in den Händen und dank der acht Buttons sowie dem Schaltknüppel dürften mehr als genug Funktionen vorhanden sein. Der optimale Begleiter für eine Runde Grand Prix Legends. **(jr)**
www.fanatec.de

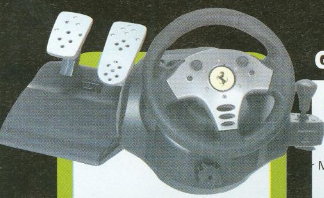


WERTUNG FANATEC LE MANS SPECIAL EDITION
CA. 150 MARK ■ LENKRAD

PRO
▲ WILDLEDER-UMMANTELUNG
▲ UNSCHLAGBARER PREIS

CONTRA
▼ KURZER PEDALWEG
▼ KEINE SCHALTWIPPEN

PC PLAYER **83**



GUILLEMOT FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

Auch beim »Force Feedback Racing Wheel« präsentiert Guillemot die Ferrari-Lizenz durch einen Aufdruck in Mitte des Lenkrads. Eine Funktion unter dem Ferrari-Symbol suchten wir allerdings vergeblich. Funktional ist das Gerät beinahe auf dem Höhepunkt: jeweils zwei Coolie-Hats und Knöpfe werden von zwei digitalen plus zwei analogen Schaltwippen begleitet. Zu guter Letzt befindet sich auf der rechten Seite noch ein kleiner »Schalt«-Knüppel mit zwei Funktionen. Die Pedale sind ordentlich groß, doch neigt die kleine Bodenauflage bei Krafteinwirkung schnell zum Kippen. Günstig ist das USB-Lenkrad mit seriellem Anschluss für gerade einmal 200 Mark allemal – doch bei der Pedalerie hätte man nicht derart sparsam sein dürfen. Da würden wir doch glatt noch ein paar Mark drauflegen, damit der Gesamteindruck stimmt.

Fazit
Die Lenkeinheit gehört zum funktional umfangreichsten, was Sie sich zulegen können. Dank der zwei Coolie-Hats, den beiden Schaltwippen und weiterer Buttons greifen Sie auf 14 Funktionen zu. Auch die Ergonomie des Lenkers gehört zur gehobenen Lenkrad-Klasse. Und das Ferrari-Logo dürfte für viele noch das Tüpfelchen auf dem »i« sein. Verbesserungswürdig sind allein die Pedale und der Force Feedback-Effekt. Letzterer könnte noch eine Idee stärker sein. **(jr)**
www.guillemot.com

WERTUNG GUILLEMOT FORCE FEEDBACK RACING WHEEL
CA. 250 MARK ■ LENKRAD

PRO
- ▲ VIELE FUNKTIONEN
- ▲ USB-ANSCHLUSS

CONTRA
- ▼ FFB-EFFEKT ETWAS SCHWACH
- ▼ STANDFESTIGKEIT DER PEDALE

PC PLAYER **82**



WERTUNG LOGITECH WINGMAN FORMULAR FORCE GP
CA. 220 MARK ■ LENKRAD

PRO
- ▲ GÜNSTIG
- ▲ BEANSPRUCHT WENIG PLATZ

CONTRA
- ▼ LOCKERE BEFESTIGUNG
- ▼ SCHLECHTER BUTTON-DRUCKPUNKT

PC PLAYER **75**

LOGITECH WINGMAN FORMULA FORCE GP

Das »Formula Force GP« ist eigentlich genau das gleiche Lenkrad wie das »Formula GP« (siehe Seite 205). Mit dem Unterschied, dass das Wingman Formula Force GP mit Krafteffekten aufwartet. Die Lenkeinheit ist bis auf die rote (anstatt gelbe) Ummantelung die gleiche geblieben: zwei Buttons sitzen an der Vorderseite, während sich auf der Rückseite zwei zusätzliche Knöpfe befinden. Jene besitzen aber (wie schon vom Wingman Formula GP bekannt) die gleiche Funktion wie zwei der vorderen Knöpfe, wodurch sich der Funktionsumfang nicht steigert. Leider sind die Buttons alle sehr winzig geraten und sitzen darüber hinaus zu tief im Gehäuse. Von einem guten Druckpunkt hier also nicht die Rede sein.

Fazit
Vergleicht man das Force GP mit den Modellen der Konkurrenz, so fällt als Kaufanreiz der Preis ins Auge. Einen Schaltknüppel, sowie analoge Schaltwippen und zusätzliche Buttons oder gar einen Coolie-Hat auf der Lenkeinheit sucht man hier aber vergeblich. Auch die Befestigung dürfte stabiler sein. Wer im Spiel gerne den Lenker in die Kurven reißt, der sollte ihn nicht zu sehr an zu sich heranziehen – ansonsten hält man plötzlich wie beim Formula GP das Lenkrad in den Händen. Dafür sind die FFB-Effekte ordentlich stark und die Pedalerie geht in Ordnung. Wer ein günstiges FFB-Lenkrad sucht, der sollte ihm eine Chance geben. **(jr)**
www.logitech.de

WERTUNG MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL
CA. 220 MARK ■ LENKRAD

PRO
- ▲ GUTE ERGONOMIE
- ▲ STARKE RÜTTELEFFEKTE

CONTRA
- ▼ UNZUREICHENDE BEFESTIGUNG
- ▼ KEIN SCHALTHEBEL

PC PLAYER **84**



MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL

Mit dem »Sidewinder Force Feedback« stellte Microsoft Ende 1997 das erste Force-Feedback-Lenkrad vor. Bis heute verrichtet die Einheit treue Dienste. An Funktionen gibt es an der Lenker-Vorderseite sechs Buttons und einen Force-Knopf, mit dem die Krafteffekte ein- und ausschaltbar sind. Auf einen Schaltknüppel hat man leider verzichtet. Dadurch wird das Schalten in scharfen Kurven durch die schlechtere Erreichbarkeit der Knöpfe natürlich erschwert. Größtes und einziges echtes Manko ist jedoch die Befestigungsmethode. Die Schnellspann-Vorrichtung lässt zwar eine blitzartige Befestigung zu, gleichzeitig ist diese aber auch unzureichend. Gerade in Verbindung mit den starken Force-Feedback-Effekten rutscht Ihnen das Rad immer wieder vom Tisch.

Fazit
Vor kurzem erhielt das Microsoft-Wheel ein Facelifting (schickerer Karton, USB-Anschluss), die Befestigung wurde aber nicht verbessert. Wozu auch, mag man sich gedacht haben, es ist doch das mit Abstand bestverkaufte FF-Lenkrad. Mal schauen, was Microsoft bei einem möglichen Nachfolger hinzuerfindet. Ein Blick auf das MS-Joysticklager ergibt, dass man sich zu lange auf den Lorbeeren ausgeruht oder irgendjemand zu heftig an der Preisschraube gedreht hat. **(jr)**
www.microsoft.com/sidewinder

DIE BESTEN EINGABEGERÄTE: MÄUSE

MICROSOFT INTELLIMOUSE OPTICAL



Als erster Hersteller produzierte Microsoft Mäuse mit der Intelli-Eye-Technologie. Hierbei tastet ein Sensor mit 1500 Bildern pro Sekunde die Maus-Unterlage ab und sorgt für eine äußerst präzise sowie verschleißfreie Funktionsweise. Der Mausball gehört somit der Vergangenheit an. Microsoft hat mit der »IntelliMouse Explorer«, der »IntelliMouse with IntelliEye« und der »Wheel Mouse Optical« noch weitere Sensor-Nager im Programm. Letztere bietet übrigens als erste MS-Maus satte 2000 Bilder pro Sekunde. Die restlichen Modelle bekommen demnächst ebenfalls die leistungsfähigere Technologie verpasst. Bei Redaktionsschluss gab es die IntelliMouse Optical mit 2000 Bildern pro Sekunden aber noch nicht. Deshalb nahmen wir noch mit dem 1500er Modell vorlieb.

Fazit

Mauspads sind schon seit längerem vom Aussterben bedroht. Schuld daran haben die Intelli-Nager, mit denen es sich herrlich unkompliziert über alle möglichen Oberflächen mausen lässt. Doch Vorsicht: Wer beispielsweise Ego-Shooter mit niedriger Sensitivität spielt und eine allzu rapide Maus-Bewegung durchführt, der kann die Intelli-Eye-Technologie schnell ans Limit bringen. Dennoch: Mäuse mit Sensor sind eindeutig die besseren, da auch hier die Entwicklung (2000 Bilder pro Sekunde) vorangeht. **(jr)**

www.microsoft.com

WERTUNG MICROSOFT INTELLIMOUSE OPTICAL
CA. 110 MARK ■ MAUS

PRO
- ▲ DIE PRÄZISIONSWAFFE
- ▲ FÜNF BUTTONS
- ▲ VERSCHLEIßFREI

CONTRA
- ▼ NICHT FÜR GROSSE HÄNDE GEDACHT

PCPLAYER **88**



LOGITECH MOUSEMAN WHEEL OPTICAL

Etwas später als Microsoft sprang Logitech auf den Zug der Sensor-Mäuse auf. Neben dem »MouseMan Wheel Optical«-Nager gibt es noch die »Optical Wheel Mouse«, und die i-Feel-Modelle »iFeel Mouse« und »iFeel MouseMan« mit Rüttelleffekt. Das beste Gerät darunter ist der MouseMan Wheel Optical, da hier vier Maustasten und ein Scrollrad zu einer äußerst ergonomischen Form zusammengeführt wurden. Im Vergleich zur Microsoft IntelliMouse Optical bietet der MouseMan Wheel Optical eine subjektiv bessere Abtastung der Oberfläche, wodurch selbst bei schnelleren Mausbewegungen die Genauigkeit nicht aus den Fugen gerät. Dafür bietet der Microsoft-Nager eine zusätzliche Funktionstaste auf der rechten Seite der Maus.

Fazit

Letztendlich ist es Geschmackssache, ob Sie zur IntelliMouse Optical oder zum MouseMan Wheel Optical greifen. Während die IntelliMouse mit einer zusätzlichen Funktion aufwartet, bietet der MouseMan eine höhere Genauigkeit, die sich insbesondere bei schnellen Bewegungen bezahlt macht. Wer etwas kleinere Hände hat, der sollte es mit der IntelliMouse Optical versuchen. Allen anderen sei eine IntelliEye Explorer (genauso viele Funktionen wie die IntelliEye Optical) oder der MouseMan Wheel Optical empfohlen. **(jr)**

www.logitech.de

WERTUNG LOGITECH MOUSEMAN WHEEL OPTICAL
CA. 100 MARK ■ MAUS

PRO
- ▲ BESONDERS ERGONOMISCH
- ▲ EXAKTER SENSOR
- ▲ VERSCHLEISSFREI

CONTRA
- ▼ KEINE FÜNFTE MAUSTASTE

PCPLAYER **88**

KÄRNA LLC RAZER BOOMSLANG 2000



Hersteller Kärna LLC haute in letzter Zeit feste in die Internet-Buschtrommeln. Fast keine renommierte Spiele-Webseite konnte sich vor dem »Razer Boomslang 2000«-Logo retten. Hinter dem ganzen Gedöns steckt aber weit weniger, als zunächst erhofft. Die Razer Boomslang 2000 glänzt in erster Linie durch eine extrem hohe Sensitivität, die sogar der Intelli-Eye-Technologie davonzieht. Doch leider wurde sie in eine äußerst unergonomische Form gepfercht. An Funktionen bietet die Maus fünf Tasten und ein Mausrad. Zwei Tasten davon sitzen wie bei der IntelliMouse Optical auf der linken und rechten Seite. Durch die ungewöhnliche Ergonomie benötigen Sie aber eine enorm lange Eingewöhnungsphase (Minimum eine Woche), bis Sie auch nur einigermaßen damit zurecht kommen.

Fazit

Trotz längerer Spielzeit mit der Boomslang 2000 konnte sich der Tester damit nicht anfreunden. Das lag hauptsächlich an der höchst eigenwilligen Ergonomie. Durch die Verlagerung der Mauskugel ins hintere Drittel der Maus muss diese möglichst weit hinten gehalten werden. Durch die hohe Distanz zu den vorderen Maustasten und dem Mausrad lassen sich diese nur noch sehr umständlich bedienen. Wir sind viel mehr gespannt auf die nächste Generation namens Razer »Mamba«. **(jr)**

www.razerzone.com

WERTUNG KÄRNA LLC RAZER BOOMSLANG 2000
CA. 110 MARK ■ MAUS

PRO
- ▲ GUTE TREIBER-SOFTWARE
- ▲ HOHE SENSITIVITÄT

CONTRA
- ▼ ZU LANGE EINGEWÖHNUNGSPHASE
- ▼ SCHLECHTER BUTTON-DRUCKPUNKT

PCPLAYER **70**

DIE BESTEN EINGABEGERÄTE: GAMEPADS

WERTUNG THRUSTMASTER FIRESTORM DUAL POWER
CA. 80 MARK ■ GAMEPAD

PRO
- ▲ EXZELLENTER KNOPF-DRUCKPUNKT
- ▲ FUNKTIONAL AUF DER HÖHE

CONTRA
- ▼ TREIBERPROBLEME
- ▼ ETWAS KLOBIG

PC PLAYER **82**



THRUSTMASTER FIRESTORM DUAL POWER GAMEPAD

Wie Logitech und Gravis so hat auch Thrustmaster mit dem »Firestorm Dual Power« ein Rumble-Pad im Programm. Der gewichtige Brocken hat allerhand Funktionen zu bieten. Neben vier Buttons, die Sie mit den Fingern bedienen, greifen die Daumen auf sechs Knöpfe zu. Weiterhin gibt es natürlich das standardmäßige digitale Steuerkreuz und zwei analoge Kontrolleinheiten. Die Form ist wie bereits angesprochen etwas klobig und allgemein ist das Pad etwas schwerer als die Gamepads der Konkurrenz. In Sachen Treiber muss Thrustmaster aber noch mal Hand anlegen: Unter Windows ME wurde das Gerät nicht richtig angesprochen und nach der Installation unter Windows 98 gab es hinterher eine kleine Fehlermeldung. Funktioniert hat das Pad unter jedem Betriebssystem aber trotzdem. Angestöpselt wird das Firestorm Dual Power Gamepad an den USB-Port.

Fazit
Ergonomisch ist das Gamepad in Ordnung, dürfte aber für so manchen Geschmack etwas zu klobig sein. Was uns sehr gut gefiel, waren die exzellenten Druckpunkte der Buttons. Außerdem besitzt das digitale Steuerkreuz eine Form, wie sie optimaler kaum sein könnte. Insgesamt ein funktional ordentliches Gamepad, das ein Treiber-Update und etwas stärkere Rumble-Effekte vertragen könnte. **(jr)**
www.thrustmaster.com

GRAVIS ELIMINATOR SHOCK

In den USA heißt das gute Stück »Eliminator After Shock«. Für den deutschen Markt wurde es aus imagegefährdenden Gründen in »Eliminator Shock« umgetauft. Zwei Besonderheiten zeichnen das Gamepad aus: Zunächst einmal vermittelt es dank eingebauter Motörchen einen Rütteleffekt. Des Weiteren gibt es den »Precision«-Button in doppelter Ausführung. Gravis hätte jedoch anstatt der Precision-Knöpfe besser zwei normale Knöpfe ins Pad stampfen sollen. Die Funktion wird nämlich so gut wie nie gebraucht. Trotzdem bietet der Eliminator Shock alles, was ein gutes Gamepad ausmacht: Als da wären zwei analoge Knüppel, vier Buttons, vier Front-Knöpfe und ein digitales Steuerkreuz.

Fazit
Ein »richtiges« Shock-Pad ist es nicht, denn die Vibration der Buttons ordnen Sie vor dem Spiel zu. Im Spiel selbst passiert dann bei der Betätigung eines Buttons jedes Mal die gleiche Schock-Reaktion. Trotzdem bringt die vibrierende Wirkung Abwechslung in den Gamepad-Alltag. Funktional und ergonomisch ist das Shock-Pad in Ordnung. **(jr)**
www.gravis.com

WERTUNG GRAVIS ELIMINATOR SHOCK
CA. 90 MARK ■ GAMEPAD

PRO
- ▼ ZEHN BUTTONS
- ▼ DREI STEUEREINHEITEN

CONTRA
- ▼ SCHWACHER SCHOCK-EFFEKT
- ▼ FLACHES STEUERKREUZ

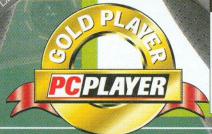
PC PLAYER **80**

LOGITECH WINGMAN GAMEPAD

Seit der Ausgabe 11/99 befindet sich das »Wingman Gamepad« auf dem ersten Platz unserer Hardware-Kaufempfehlungen. Und das zu Recht. In Sachen Ergonomie, Funktionalität und Preis kann ihm kein anderes Pad das Wasser reichen. Zum Funktionsumfang gehören ein digitales Steuerkreuz und zwei Buttons auf der Rückseite. Weiterhin verrichten auf der rechten Seite sechs normale Buttons, ein Select- und ein Startknopf ihren Dienst. Auf der Oberseite schlummert zudem ein programmierbarer Button, den Sie mit Makros füttern können. Als ausgesprochen praktisch erweist sich ein USB-Adapter, der Ihnen erlaubt, das Gamepad entweder an den Gameport oder an die USB-Schnittstelle anzuschließen. Der große Bruder heißt übrigens »Wingman Gamepad Extreme«, bietet einen Bewegungssensor und kostet 50 Mark mehr.

Fazit
Wenn Sie auf der Suche nach einem Allround-Pad sind, dann sollte das Wingman Gamepad die erste Wahl sein. Hätte man bei Logitech noch an eine analoge Steuermöglichkeit gedacht, wäre das Pad beinahe perfekt. Wer kleinere Hände hat, sollte vorsichtshalber Probe spielen. Der Rest darf bedenkenlos zugreifen. Funktionen gibt es genügend, ergonomisch gesehen geht es kaum noch besser und bei einem Preis von 50 Mark sollte man nicht mehr lange zögern. **(jr)**
www.logitech.de





WERTUNG LOGITECH WINGMAN GAMEPAD
CA. 50 MARK ■ GAMEPAD

PRO
- ▼ TOLLE ERGONOMIE
- ▼ VIELE FUNKTIONEN
- ▼ USB-ANSCHLUSS

CONTRA
- ▼ KEINE ANALOGE FUNKTION

PC PLAYER **85**



Erst vor kurzem hat Saitek mit dem »P2000« ein bewegungssensitives Gamepad in die Läden gebracht. Das Debüt lieferte Microsoft seinerzeit mit dem »Freestyle Pro«. Das P2000 basiert auf dem P750 (siehe Test in Ausgabe 3/2000), hat dazu aber auch Bewegungssensoren. Demzufolge verfügt es über alle Vor- und Nachteile des älteren Produkts. Ausgestattet ist es mit acht Knöpfen und einem digitalen Vier-Wege-Schalter – dazu kommt ein winziger Analog-Stick und ein Gashebel. Anstelle des Hebels, der sich übrigens in X- oder Y-Richtung feststellen lässt, können Sie das P2000 auch nach vorn und hinten sowie zur Seite kippen. Per Knopfdruck aktivieren Sie die von Saitek getaufte »Tilt«-Funktion. Alle Buttons lassen sich doppelt belegen, mit einer Betätigung der beiden entsprechenden Schalter schalten Sie zischen Digital- und Analog-Modus um. Wie beim P750 können Sie wählen, ob Sie den Gameport oder die USB-Buchse Ihres PCs zum Anschluss benutzen wollen.

Fazit
Folgende Probleme tauchen im Alltag auf: Der Gashebel ist zu kurz, und bis auf die vorderen vier Buttons sowie das Steuerkreuz drücken sich alle Knöpfe recht wabbelig.

Die Hörner für die Handflächen könnten länger sein und noch dazu ist die Kontrolle von Spielen mittels der Bewegungssensoren ebenso gewöhnungsbedürftig wie mühsam.

Davon abgesehen erhalten Sie mit dem Saitek P2000 allerdings für 80 Mark ein Allround-Pad, das sich mit den meisten Spielen vertragen dürfte. **(jr)**
www.saitek.de

WERTUNG SAITEK P2000 CA. 80 MARK ■ GAMEPAD

PRO
- VIELE FUNKTIONEN
- BEWEGUNGS-SENSOREN ...

CONTRA
- ... DIE GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIG SIND
- TEILS SCHWAMMIGE DRUCKPUNKTE

PC PLAYER **74**

MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD



Vergessen Sie ganz schnell das »Sidewinder Gamepad Pro«, welches derzeit das Highend-Modell von Microsoft darstellt. Der absolute Evergreen, welcher sich schon seit Ewigkeiten in unserer Hardware-Hitliste hält, ist das gute alte »Sidewinder Gamepad«. Zwar hinkt es mittlerweile funktional (Steuerkreuz, acht Knöpfe, Start-, Mode- und Makro-Button) den neueren Gamepads etwas hinterher, doch die hervorragende Ergonomie macht das alles wieder wett. Der Anschluss an den PC erfolgt immer noch per Gameport-Kabel – dafür dürfen Sie einen Joystick an das Gamepad anstöpseln und per Button wahlweise das Pad oder den Steuerknüppel verwenden. Eine brauchbare Eigenschaft am Rande ist auch die Möglichkeit, bis zu vier Sidewinder Gamepads aneinander zu stecken, um sich zu viert in einem Spiel (ideales Beispiel: »Fifa 2001«) auszutoben.

Fazit
Das Sidewinder Gamepad ist nicht tot zu kriegen. Modelle der Konkurrenz haben es zwar schon überholt – dennoch besitzt es die wichtigsten Funktionen. Dazu kommt eine Ergonomie, die nur noch vom »Logitech Wingman« und dessen größerem Bruder »Extreme« übertroffen wird. Dass Microsoft nach wie vor 60 Mark dafür verlagt, ist aber nicht ganz durchschaubar. Für zehn bis zwanzig Mark weniger, würde es so mancher Spieler einem neuen USB-Gamepad vorziehen. **(jr)**
www.microsoft.com/sidewinder

WERTUNG MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD CA. 60 MARK ■ GAMEPAD

PRO
- PERFEKTE ERGONOMIE
- ANSCHLUSS WEITERER GERÄTE MÖGLICH

CONTRA
- NUR GAMEPORT-ANSCHLUSS
- WENIG FUNKTIONEN

PC PLAYER **82**

INTERACT HAMMERHEAD FX

WERTUNG INTERACT HAMMERHEAD FX CA. 100 MARK ■ GAMEPAD

PRO
- RUMBLE-EFFEKT
- GENÜGEND FUNKTIONEN

CONTRA
- BATTERIEN NOTWENDIG
- ENG PLATZIERTE FEUERKNÖPFE

PC PLAYER **81**

Als erster Hersteller präsentierte Interact im Januar mit dem »Hammerhead FX« ein »rüttelndes« Gamepad für PCs. Mittlerweile ist die restliche Meute natürlich auch auf den Zug aufgesprungen und hat das größte Manko des Hammerheads bei den eigenen Pads eliminiert: Die Rede ist von den Mignonzellen, die zum Gebrauch des Interactschen Pads notwendig sind. Da holt sich heute die Konkurrenz schlauerweise den notwendigen Saft über das USB-Kabel. An Funktionen ist das Hammerhead FX aber auf der Höhe der Zeit. Die rechte Hand bedient sechs Buttons und zwei Schulterknöpfe. Mit der linken Hand greift man auf ein digitales Steuerkreuz und zwei weiterer Schaltknöpfe zu. Hinzu gesellen sich zwei analoge Knüppel und zwei Funktionstasten. Insgesamt sorgte Interact also für genügend Kontrollmöglichkeiten.

Fazit
Alles, was für den gediegenen Gamepad-Spielspaß notwendig ist, wurde ins Hammerhead eingebaut. Das darf man von einem Highend-Pad auch erwarten. Doch der Zahn der Zeit nagt, hat sich auch hier schon festgebissen. Während die restlichen Hersteller den Strom für die Rütteleffekte über das USB-Kabel ziehen, arbeitet Interact noch mit einem Satz Batterien. Wenn jetzt noch die Knöpfe etwas weiter auseinander liegen würden, wären wir fast wunschlos glücklich. **(jr)**
www.interact-europe.de



KOPRODUKTION MIT

PC PROFESSIONELL

SPEZIALISTEN UND ALLESKÖNNER



Zwei brandheiße Geräteklassen stellen sich den Tests im Labor von PC Professionell, unserem neuen Hardware-Partner: topaktuelle Combo-Laufwerke und die schnellsten CD-RW-Brenner mit Burn-Proof-Technologie. Außerdem: Aktuelle Brennprogramme im Vergleich hinsichtlich ihrer Audiomöglichkeiten und Tipps zum Brennen von Audio-CDs.

Das gab es bisher selten in einem Vergleichstest: Zwei völlig neuartige Geräteklassen, die unterschiedlicher nicht sein könnten, stehen im PCpro-Labor auf dem Prüfstand. Dabei sind alle aktuellen Genre-Vertreter.

Zum einen sind das »Combo-Laufwerke«, die sowohl CD-ROM-, DVD-ROM- als auch Brennerfunktionen in sich vereinen, zum anderen zwei CD-RW-Brenner, die mit der so genannten »Burn-Proof-Technologie« (siehe Artikel »ABS serienmäßig«, Seite 213) ausgerüstet sind. Beide Gerätetypen werden in einem Vergleichstest zusammengefasst, da nur sechs Laufwerke zur Verfügung stehen. Wegen der grundlegend verschiedenen Einsatzbereiche treten sie aber nicht direkt gegeneinander an, sondern in getrennten Wertungen.

Die Allrounder

Die Combo-Laufwerke stellen eine eigene Wertungskategorie in diesem Test dar. Dabei handelt es sich um optische Drives, die CD-ROM-, DVD-ROM- und CD-RW-Funktionalität in einem einzigen Gerät vereinen. Die Unterschiede bei den Ausstattungsmerkmalen sind marginal. Alle Combos lesen CDs in 24-facher Geschwindigkeit und besitzen vierfaches DVD-Tempo. Allein bei der Brenngeschwindigkeit gibt es Unterschiede: Die Laufwerke von Aopen und Ricoh arbeiten im CD-R-Modus mit sechsfacher Geschwindigkeit, wohingegen es Toshiba und Samsung lediglich auf vierfach bringen. CD-RW-Medien beschreiben alle Kandidaten in vierfachem Tempo. Anhand dieser Merkmale lässt sich leicht erkennen, dass die Combo-Laufwerke in keinem Bereich absolute Topleistungen bringen, sondern dass sie lediglich eine Kompromisslösung darstellen. Interessant sind sie vor allem in kleinen PC-Gehäusen oder beim Einsatz mehrerer E-IDE-Festplatten, denn ein Combo belegt nur einen der gewöhnlich vier E-IDE-Kanäle. Aber auch der Preis ist von Bedeutung. Mit rund 500 bis 550 Mark spielen diesbezüglich alle Drives in einer Liga. Im Vergleich zu ähnlich ausgestatteten Einzelgeräten ist der Preisvorteil allerdings nicht sonderlich groß. Ein achtfacher Brenner und ein achtfach-DVD-ROM sind zusammen schon für rund 650 Mark erhältlich und bieten darüber hinaus eine bessere Performance.

Unterschiedliche Ansätze verfolgen die Hersteller bei der technischen Konzeption der Combo-Laufwerke. Während Aopen, Ricoh und Samsung auf nur einen Laser für alle Aufgaben setzen, verwendet Toshiba für den DVD-Betrieb eine zweite Leseoptik. Mit dieser aufwändigen Technik erreicht das Toshiba-Drive die besten Benchmark-Ergebnisse in den DVD-Disziplinen. Einzelheiten zu technischen Besonderheiten finden sich in den Laborergebnissen am Ende des Artikels.

Die Profis

Das Feld der Burn-Proof-Brenner ist derzeit noch sehr klein. Außer Plextor und Sanyo bietet bis dato kein anderer Hersteller ein Gerät mit dieser innovativen Technologie. Dementsprechend stehen mit dem »Sanyo CRD-BP 3N« und dem »Plextor PX-W1210A« alle aktuellen Vertreter dieser Geräteklasse im Labor der PC Professionell zum Test. Beide arbeiten mit zwölffacher Geschwindigkeit bei CD-R-Medien und zehnfachem Rewriteable-Tempo. Doch trotz der geringen Anzahl an Probanden zeigt dieser Vergleich eines ganz deutlich: Techniken wie Burn-Proof haben viel zu lange auf sich warten lassen. Und die Hersteller werden künftig nicht daran vorbeikommen, die von Sanyo entwickelte und lizenzierte Technologie zu übernehmen oder eigene Anstrengungen zur Verhinderung von Brennabbrüchen zu unternehmen. Denn sowohl der Plextor mit Atapi-Schnittstelle als auch der Sanyo aus dem SCSI-Lager stellen momentan eindeutig das Maß aller Dinge bei den Rewriteable-Brennern dar. Ausschlaggebend hierfür ist einerseits die bis dato unerreichte Performance, andererseits die absolute Zuverlässigkeit beim Brennvorgang. Mit diesen Laufwerken funktioniert das CD-Brennen endlich flott und reibungslos.

Vom PC zur Hifi-Anlage

Gerade im Sog von Internet und Songs im MP3-Format werden selbsterstellte Audio-CDs immer beliebter. Doch dabei kommt es oft zu unerwünschten Knacksern, Pausen oder – schlimmstenfalls – zerstörten Rohlingen. Abhilfe schaffen hier die Tipps und Tricks zum Betriebssystem-Tuning (siehe auch Kasten «Windows als Audiosystem», Seite 220). Darüber hinaus zeigt die PCpro-Kaufberatung »Klangvoll brennen« auf Seite 218, welche Möglichkeiten zur Optimierung von Klangdaten in den konventionellen Brennprogrammen enthalten sind. Berücksichtigt werden mit »Ahead Nero 5« und »Win On CD« von Cequadrat in der Version 3.7 die wohl bekanntesten Vertreter gebundelter Brennsoftware. Mit »Feurio« und der »Musicmatch Jukebox« sind außerdem noch zwei Tools vertreten, die speziell auf das Erstellen von Audio-CDs zugeschnitten sind.

Alle diese kostenlosen oder zumindest sehr preiswerten Programme müssen sich obendrein mit dem 900 Mark teuren Profipaket »Wavelab 3.0« von Steinberg messen. Dabei steht die Frage im Vordergrund, ob ein solch kostspieliges und aufwändiges Tool für den Heimanwender wirklich Sinn macht oder ob die in der Brennsoftware enthaltenen Audio-Features den normalen Ansprüchen genügen.

Außerdem beschreiben wir, wie sich Microsofts Media Player in der Version 7 zur Multimedia-Zentrale entwickelt hat und auch noch Audio-CDs brennt.

Die Zukunft

Die hier vertretenen Geräteklassen zeigen klar, wo die Entwicklung hinführt: Bei den Brennern setzt sich der Performance-Zuwachs stetig fort. Es sind bereits Geräte mit 16-facher Brenngeschwindigkeit angekündigt. Diese werden wohl zur Cebit 2001 erscheinen. Auch bei den Combo-Drives sind zukünftig leistungsfähigere Modelle zu erwarten. Fraglich bleibt, ob diese preislich eine Alternative zu den Einzelgeräten darstellen werden. **(PCPro/jr)**

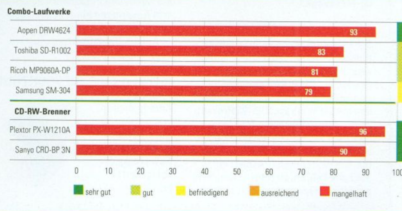
INHALT

EMPFEHLUNGEN PC PLAYER TEST-SIEGER

- **Combo-Drives: Aopen DRW4624**
- **CD-RW-Brenner: Plextor PXW1210A**

Die »Empfehlung der Redaktion« bei den Combo-Laufwerken verdient sich das Aopen DRW4624. Dieses Laufwerk bietet sechsfache Brenngeschwindigkeit bei CD-R-Medien und liest DVDs mit bis zu vierfachem Tempo aus. Außerdem erzielt es gute bis sehr gute Ergebnisse in allen Einsatzbereichen. Der empfohlene Verkaufspreis für dieses Atapi-Laufwerk liegt bei 500 Mark. Damit stellt es sogar eine echte Alternative zu vergleichbaren Einzelgeräten dar.

Bei den CD-RW-Brennern überzeugt das Plextor PX-W1210A voll und ganz. Sehr hohe Brenngeschwindigkeiten von maximal zwölffach im CD-R- und zehnfach im CD-RW-Modus, kombiniert mit der neuartigen Burn-Proof-Technologie, sind die Garanten für einen reibungslosen Brennvorgang. Neben der üblichen Ausstattung besitzt der Plextor PX-W1210A erstmals auch einen digitalen Audioausgang. Zu einem Preis von rund 640 Mark ist dieser Atapi-Brenner von Plextor erste Wahl im CD-RW-Lager.



EINZELWERTUNG

Geasamt

Combo-Laufwerke	
Aopen DRW4624	93
Toshiba SD-R1002	83
Ricoh MP9060A-DP	81
Samsung SM-304	79
CD-RW-Brenner	
Plextor PX-W1210A	96
Sanyo CRD-BP 3N	90

besser

CD-ROM-Performance

Combo-Laufwerke	
Aopen DRW4624	92
Samsung SM-304	82
Toshiba SD-R1002	81
Ricoh MP9060A-DP	72
CD-RW-Brenner	
Plextor PX-W1210A	94
Sanyo CRD-BP 3N	76

besser

SO WERTEN WIR

Dieser Vergleichstest nimmt zwei unterschiedliche Geräteklassen unter die Lupe: Zum einen sind das Kombilaufwerke, welche die Funktionen von CD-ROM-, DVD-ROM- und CD-Brennern in sich vereinen, zum anderen CD-RW-Brenner, basierend auf der von Sanyo entwickelten Burn-Proof-Technologie. Auf Grund der unterschiedlichen Funktionalität und verschiedenen Einsatzgebiete werden die beiden Geräteklassen unabhängig voneinander bewertet. Das Gesamturteil setzt sich in beiden Fällen jeweils aus den normierten und entsprechend gewichteten Ergebnissen der Hauptbewertungspunkte und deren Unterkategorien zusammen.

KOMBILAUFWERKE

Die Kombilaufwerke werden zusätzlich zu den Messungen im CD-ROM- und CD-RW-Betrieb auch auf ihre DVD-ROM-Performance hin untersucht. In dieser Geräteklasse wird folgendermaßen gewichtet:

CD-ROM-Performance 60, Brennerperformance 25 und DVD-ROM-Performance 15 Prozent.

CD-RW-LAUFWERKE

Die Brennerwertung beruht auf den beiden Kategorien CD-ROM-Performance mit einem Anteil von 40 Prozent am Gesamturteil und Brennerperformance mit einem Anteil von 60 Prozent. Auf Grund der nahezu identischen Ausstattungsmerkmale und Serviceleistungen innerhalb einer Geräteklasse beschränkt sich die Wertung – wie auch bei den Kombilaufwerken – auf reine Performance-Messungen.

CD-ROM-PERFORMANCE

Die Leistungsbeurteilung in dieser Kategorie beruht auf insgesamt fünf verschiedenen Messungen im Betrieb als CD-ROM-Laufwerk. Die reinen Datenübertragungsraten werden mit ZD Winbench 99 (25 Prozent) sowie dem ZD Transfer-Tool beim Auslesen einer CD-ROM (25 Prozent) und einer CD-RW (15 Prozent) ermittelt. Ein wesentlicher Aspekt ist auch die Fehlerkorrektur. Dabei wird mit einer präparierten Fehler-CD die maximale Datentransferrate gemessen. Beim Auftreten eines Fehlers reduzieren die Laufwerke die Lesegeschwindigkeit und versuchen die Daten nochmals einzulesen. Können diese Daten dann erfolgreich gelesen werden, sollte die Lesegeschwindigkeit wieder auf den Maximalwert erhöht werden. Einige Laufwerke bleiben jedoch nach dem Auftreten eines Fehlers bei der reduzierten Lesegeschwindigkeit, wodurch die mittlere Datenübertragungsrate erheblich reduziert wird.

Der Anteil der Fehlerkorrektur an der CD-ROM-Wertung liegt bei 20 Prozent. Die restlichen 15 Prozent entfallen auf die Messungen zum Audiograbbing.

BRENNERPERFORMANCE

Die Funktion als Brenner wird zum einen im CD-R-, zum anderen im CD-RW-Modus bewertet. Dabei wird unter Windows 98 jeweils ein Datenverzeichnis mit rund 300 MByte von einer Festplatte auf eine CD-R (Anteil am Ergebnis: 60 Prozent) und auf eine wiederbeschreibbare CD-RW (40 Prozent) kopiert.

DVD-PERFORMANCE

Beim Ermitteln der DVD-Performance kommt wiederum das ZD Transfer-Tool zum Einsatz. Das Tool ermittelt die maximal mögliche Datentransferrate beim sequenziellen Einlesen einer kompletten CD-ROM beziehungsweise DVD-ROM. Die dabei erzielten Werte liegen generell höher als die Werte des ZD-CD-Winbench 99, da in diesem Fall die Daten zufällig gelesen werden und die Such- und Positionierungszeiten zum Anspringen einer neuen Leseposition hinzukommen.

Auf die Datenübertragungsrate beim Transfer-Tool entfallen 66 Prozent. Die verbleibenden Anteile dienen wie bei der CD-ROM-Performance zur Bewertung der Fehlerkorrektur.

Brennerperformance

Combo-Laufwerke	
Aopen DRW4624	100
Ricoh MP9060A-DP	100
Toshiba SD-R1002	79
Samsung SM-304	78
CD-RW-Brenner	
Sanyo CRD-BP 3N	100
Plextor PX-W1210A	99

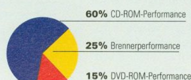
besser

DVD-Performance

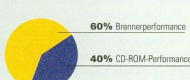
Combo-Laufwerke	
Toshiba SD-R1002	100
Ricoh MP9060A-DP	88
Aopen DRW4624	86
Samsung SM-304	73
CD-RW-Brenner	
Plextor PX-W1210A	–
Sanyo CRD-BP 3N	–

besser

GEWICHTUNG COMBO-LAUFWERKE



GEWICHTUNG CD-RW-BRENNER

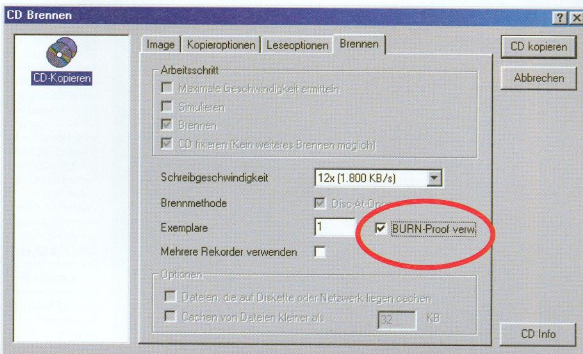


ABS SERIENMÄSSIG

Endlich ist es so weit: Eine Technologie von Sanyo mit dem klangvollen Namen »Burn-Proof« nimmt dem gefürchteten Buffer Underrun den Schrecken. Ist dies das lang ersehnte Ende sinnlos verbrannter Rohlinge?

Das Abreißen des kontinuierlichen Datenstroms bei einem Brennvorgang hatte bisher zur Konsequenz, dass der verwendete Rohling unbrauchbar wurde. Diese so genannten Buffer Underruns treten immer dann auf, wenn der Inhalt des Datenpuffers im Laufwerk geringer ist als die vom CD-Recorder beim Schreiben benötigte Datenmenge.

Der Pufferspeicher hilft, kurze Unterbrechungen des Datenflusses vom PC zum Brenner aufzufangen. Unter normalen Umständen sollte der Cachespeicher in der Lage sein, genügend Daten aufzunehmen, um einen zügigen Brennvorgang zu gewährleisten. Das funktioniert jedoch nicht immer, wie die Praxis oft genug zeigt. Burn-Proof (Buffer Underrun Proof), eine von Sanyo entwickelte und lizenzierte Technologie, löst dieses Problem. Die Hersteller müssen sich allerdings die Frage gefallen lassen, wie jemals Brenner ohne diese Eigenschaft verkauft werden konnten, zumal die Gründe für ein Unterbrechen des Datenstroms äußerst vielschichtig sind. In Frage kommen Schnittstellenprobleme, eine eingeschränkte Netzwerkperformance, Multitasking oder schlicht und ergreifend ein betagtes PC-System. All diese Faktoren können ein mit Burn-Proof ausgerüstetes Brennermodell nicht aus dem Takt bringen. Selbst im PCpro-Labor bewusst provozierte Bluescreens führten nicht zum Abbruch des Brennvorgangs.



Kinderspiel: eine einzige Option aktivieren – und zerstörte Rohlinge gehören der Vergangenheit an.

Theorie ...

Einen ersten zaghaften Versuch, den Buffer-Underrun-Effekt zu unterbinden, startete Sony. Letztendlich gelang es allerdings nur, den nach einem Brennabbruch noch ungenutzten Platz auf einem Rohling für einen weiteren Brennvorgang zugänglich zu machen. Das Auftreten eines Buffer Underrun konnte jedoch nicht verhindert werden.

Genau unter diesem Gesichtspunkt aber entwickelte Sanyo die Burn-Proof-Technologie. Dabei handelt es sich um eine Kombination aus einer Hardware- und einer updatebaren Firmware-Komponente. Letztere verarbeitet die zu brennenden Daten nicht mehr als riesige Tracks oder Sessions, sondern splittet sie in eine Vielzahl kleiner Datenpakete auf, die idealerweise nicht größer sind als der geräteeigene Pufferspeicher. So ist es bei einem drohenden Leerlaufen des Zwischenspeichers jederzeit möglich, das verbleibende Datenpaket vollständig zu schreiben, bevor der Brennvorgang unterbrochen wird. Bisher meldete das Brennprogramm einen Schreibabbruch wegen eines Buffer Underruns. Konsequenz: Der Rohling wanderte in den Müll und ein weiterer Versuch mit einem neuen Rohling wurde gestartet.

Dies zu verhindern ist das Ziel von Burn-Proof. Sobald der CD-Recorder mit dem Brennvorgang beginnt, wird der Status des Puffers permanent kontrolliert. Kurz bevor das Auftreten eines Buffer Underruns wahrscheinlich wird (normalerweise, wenn der Puffer auf unter zehn Prozent der maximalen Kapazität schrumpft), unterbricht der CD-Recorder den Brennvorgang. Laut dem so genannten Orange Book, den Spezifikationen für CD-R, darf der Abstand zwischen einem Schreibabbruch und der Wiederaufnahme des Vorgangs nicht mehr als 100 Mikrometer betragen. Derart exakte Positionierungen des Lasers waren jedoch bis dato bei CD-Brennern nicht annähernd möglich. An dieser Stelle tritt die Hardware-Komponente der Burn-Proof-Technologie auf den Plan. Denn erst die von Sanyo neu entwickelten Servoeinheiten (Pickups), welche die optische Leseeinheit tragen, bleiben mit 40 Mikrometern innerhalb der Grenzen für die Genauigkeit der notwendigen Wiederpositionierung.

Steht dann wieder ein ausreichender Datenstrom zur Verfügung, werden die »neuen« Daten mit den bereits geschriebenen verglichen und der Brennvorgang an der ermittelten Stelle fortgesetzt. Der entstandene Abstand von 40 Mikrometern stellt nach wie vor einen ungültigen Datenbereich dar, den aber die Fehlerkorrektur eines CD-ROM-Laufwerks mühelos ausbügeln kann.

... und Praxis

Burn-Proof nicht zu nutzen macht absolut keinen Sinn. Zum einen ist keinerlei Konfigurationsarbeit zu leisten, zum anderen funktioniert die Technologie mit solcher Zuverlässigkeit, dass ein Brennvorgang eigentlich nur durch einen unvorhergesehen Stromausfall beendet werden kann. Um Burn-Proof zu aktivieren, muss der Anwender beispielsweise bei »Aheads Nero 5.0.x« lediglich eine einzige Option innerhalb des Brennmenüs auswählen.

Zukunftsaussichten

Kein Fahrzeughersteller kann es sich mittlerweile mehr erlauben, Autos ohne ABS zu produzieren. Ähnliches gilt für zukünftige Brenner-Generationen. Im Hinblick auf immer höhere Brenngeschwindigkeiten und den zunehmenden Einsatz in Netzwerkumgebungen werden die Hersteller nicht umhinkommen, Technologien wie Burn-Proof in ihre Geräte zu integrieren. Verschiedene Firmen haben bereits solche Modelle angekündigt. Diese sind voraussichtlich schon rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft im Handel zu erwarten.

WERTUNG

CD-ROM-PERFORMANCE (60%):	■■■■■
BRENNER-PERFORMANCE (25%):	■■■■■
DVD-ROM-PERFORMANCE (15%):	■■■■■

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **93**



PC PLAYER TEST-SIEGER



AOPEN DRW4624

Aopen präsentiert mit dem DRW4624 den unangefochtenen Testsieger. Dieses Combo-Laufwerk zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass es – im Gegensatz zu den anderen Testteilnehmern – in jeder Disziplin gute bis sehr gute Ergebnisse erzielt. Beispielsweise erreicht es beim Lesen von CD-RWs eine hervorragende Transferrate von 2641 KByte pro Sekunde (17,6-fach). Gerade in der Combo-Drive-Klasse spielt dieser Wert eine wichtige Rolle, da bei mangelnder CD-Leseleistung nicht auf ein anderes Laufwerk ausgewichen werden kann. Bei der Fehlerkorrektur leistet sich das DRW4624 weder bei CDs noch bei DVDs Schwächen. Lediglich die sehr lange Initialisierungszeit der Medien von 18,4 Sekunden gibt Anlass zur Kritik. Das Aopen-Combo zählt mit einer sechsfachen Brenngeschwindigkeit (CD-RW: vierfach) zu den schnellsten Laufwerken in diesem Bereich. Die übrigen Ausstattungsmerkmale sind in dieser Geräteklasse Standard: Atapi-Interface, 2 MByte Cache, 24-fache CD-ROM- und vierfache DVD-ROM-Geschwindigkeit. Es besitzt sowohl einen analogen als auch einen digitalen Audioausgang, auf Tipptasten zur CD-Steuerung wurde allerdings verzichtet.

Unterm Strich erzielt das Aopen DRW4624 in allen Disziplinen Ergebnisse auf hohem Niveau. Preislich bewegt es sich mit 500 Mark im unteren Bereich. Außerdem lässt der Lieferumfang keine Wünsche offen und unterstreicht das sehr gute Preis-Leistungs-Verhältnis. Das Retail-Kit beinhaltet »Aheads Nero« als Brennsoftware und den DVD-Player »Win DVD« von Intervideo. Als einziger Hersteller packt Aopen dem Combo-Laufwerk mit »Norton Ghost« sogar eine Drive-Image-Applikation bei.

WERTUNG

CD-ROM-PERFORMANCE (60%):	■■■■■
BRENNER-PERFORMANCE (25%):	■■■■■
DVD-ROM-PERFORMANCE (15%):	■■■■■

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **81**



RICOH MP9060A-DP

Trotz bester Voraussetzungen – immerhin sechsfache Brenngeschwindigkeit – erntet das Ricoh-Laufwerk keine Lorbeeren. Die schlechte Fehlerkorrektur beim Lesen von CD-ROMs beschert ihm den vorletzten Platz in diesem Vergleichstest. Das Laufwerk bricht den Lesevorgang während des Tests ab und verursacht somit einen Totalabsturz des Systems. Weder ein Firmware-Update noch ein Austauschgerät konnten Abhilfe schaffen. Dabei liegt das Combo von Ricoh sonst in fast allen Disziplinen im vorderen Testfeld. Im CD-R-Modus erzielt es mit 6,24 Minuten für ein 290 MByte fassendes Festplattenverzeichnis sogar das beste Brennergebnis. Erwähnenswert sind zudem die hohe Datentransferrate beim Lesen eines CD-RW-Mediums und der Audiograbbing-Wert von 22,4-fach. Andere Modelle zeigen hier zum Teil deutliche Einbrüche in der Performance. Auch beim Einsatz als DVD-ROM präsentiert sich das Ricoh-Laufwerk von seiner starken Seite. Selbst die präparierte Fehler-DVD kann das MP9060A-DP – ganz im Gegensatz zur Fehler-CD – nicht aus dem Tritt bringen.

Keine Abweichungen vom Klassenstandard zeigen sich bei den Ausstattungsmerkmalen: Multispin-CD 6/4/24-fach, DVD vierfach, Atapi-Interface, 2 MByte Cache. Auch ein Notauswurf und ein regelbarer Kopfhörerausgang sind vorgesehen. Als Brennsoftware liegen »Ahead Nero« in der Version 4 und »In CD« bei.

Da der Haupteinsatzbereich eines Combo-Drives im Bereich CD-ROM liegt, verspielt das Ricoh den Testsieg. Trotzdem stellt es eine gute Ergänzung zu einem CD-ROM-Laufwerk dar. Für 500 Mark ist es die beste Brenner-DVD-Kombination.





SANYO CRD-BP 3N

WERTUNG

CD-ROM-PERFORMANCE (60%):	■■■■■
BRENNER-PERFORMANCE (25%):	■■■■■

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **90**

Unter der eigentlichen Typenbezeichnung Sanyo CRD-BP 3N ist dieser CD-RW-Brenner kaum in den Regalen der Händler zu finden. Vielmehr wird er unter dem Markennamen »Brainwave« angeboten. Sanyo bringt damit nach dem Modell CRD-BP 2 schon die zweite Version eines mit Burn-Proof ausgestatteten SCSI-Brenners auf den Markt. Auch eine Atapi-Variante ist bereits angekündigt.

Das Testgerät CRD-BP 3N verfügt über eine SCSI-2-Schnittstelle. Laut Hersteller liest es CD-ROM-Medien mit maximal 32-facher Geschwindigkeit und ist mit 2 MByte Pufferspeicher ausgerüstet. Zwei separate Leuchtdioden zeigen die Betriebszustände »Busy« und »Write« an. Ein digitaler Audioausgang wurde dem Brenner hingegen nicht spendiert. Auch der Vertikalbetrieb ist nicht möglich.

Die Burn-Proof-Technologie ist von Sanyo selbst entwickelt worden. Der CRD-BP 3N geht, wie sein Vorgänger, bei CD-R-Medien mit zwölffacher Brenngeschwindigkeit zu Werke. Im CD-RW-Modus erreicht er sogar zehnfaches Tempo. Damit zählt er zu den schnellsten CD-RW-Brennern am Markt. Bei der Schreibperformance zeigt der Sanyo-Brenner, was derzeit machbar ist. Das Sanyo-Gerät benötigt für 290 MByte im CD-RW-Modus vier Minuten und elf Sekunden. Das ist der bisher beste im PCpro-Labor ermittelte Wert im Rewriteable-Modus. Auch in den CD-ROM-Wertungen zeigt sich der Sanyo-Brenner von seiner starken Seite. Speziell beim Auslesen von wiederbeschreibbaren Medien holt sich der CRD-BP 3N viele Punkte. Das Laufwerk erzielt mit einem 23,5-fachen Lesetempo im Durchschnitt sogar einen höheren Datendurchsatz als bei CD-R-Rohlingen. Schwächen offenbart der Sanyo nur in Sachen Fehlerkorrektur. Beim Auslesen der Fehler-CD kommt die Transferrate fast zum Erliegen. So muss sich Sanyo mit dem zweiten Platz zufrieden geben. Schon das Vorgängermodell CRD-BP 2 hatte in dieser Kategorie erhebliche Probleme. Im Gegensatz zum Nachfolger brach der CRD-BP 2 beim Test mit der Fehler-CD sogar ab und brachte das Gesamtsystem zum Absturz. Die aktuelle Version CRD-BP 3N ist zumindest in der Lage, die präparierte Fehler-CD zu lesen, wenn auch nur mit einer sehr mageren Transferrate von 207 KByte pro Sekunde (1,4-fach). Das kann jedoch nicht als Fortschritt bezeichnet werden. Aus diesem Grund kann der Sanyo-Brenner ein CD-ROM-Laufwerk keinesfalls ersetzen.

Wo andere Hersteller mit DVD-Player, Audio-Tools oder sogar Imaging-Software aufwarten, beschränkt sich Sanyo auf das Nötigste: Dem Paket liegen nur die Brennsoftware »Ahead Nero 5.0«, zwei CD-R-Rohlinge und Kabelbinder bei. Dennoch ist der Preis von 670 Mark für einen SCSI-Brenner dieser Leistungsklasse durchaus angemessen.

WERTUNG

CD-ROM-PERFORMANCE (60%):	■■■■■
BRENNER-PERFORMANCE (25%):	■■■■■
DVD-ROM-PERFORMANCE (15%):	■■■■■

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **79**



SAMSUNG SM-304

Das SM-304 aus dem Hause Samsung wurde wohl ursprünglich als ein reinrassiges CD-ROM-Laufwerk konzipiert. Anders lässt sich kaum erklären, warum gerade dieses Combo-Laufwerk bei drei von vier CD-ROM-Wertungen mit an der Spitze des Testfeldes steht. Nur beim Auslesen von CD-RW-Medien hinkt das SM-304 den Konkurrenten hinterher. Im Gesamtklassement belegt es jedoch mit knappem Rückstand den letzten Platz, obwohl der Gewichtungsschwerpunkt eindeutig auf die CD-ROM-Funktionalität abzielt. Aber das Laufwerk fällt sowohl im Bereich DVD-ROM als auch im Brennereinsatz stark gegenüber den besten Geräten im Test ab. Ein Grund hierfür ist die langsame vierfache Brenngeschwindigkeit für CD-R und CD-RW. So dauert der Brennvorgang für 290 MByte immerhin zehn Minuten und ist damit rund dreieinhalb Minuten länger als beim schnellsten Laufwerk. Außerdem wird die mit vierfach angegebene DVD-Lesegeschwindigkeit nicht einmal bei maximalem Datentransfer erreicht. Hier kommt das Laufwerk lediglich auf einen Wert von 3,8-fach.

Die Ausstattungsmerkmale entsprechen beim Samsung-Laufwerk dem Standard dieser Geräteklasse. Gegenüber den anderen Testteilnehmern sind keinerlei Auffälligkeiten zu verzeichnen. So tritt das SM-304 mit Atapi-Interface, 2 MByte Cache und 4vieracher CD-RW-Brenngeschwindigkeit an.

Im Retail-Kit enthalten sind Adaptecs »Easy CD Creator 4.02« und »Power DVD 2.5« von Cyberlink. Selbst der komplette Lieferumfang verbessert das Preis-Leistungs-Verhältnis nicht, der Verkaufspreis von 550 Mark ist angesichts der schwachen Leistung zu hoch.

WERTUNG

CD-ROM-PERFORMANCE (60%):	■■■■■
BRENNER-PERFORMANCE (25%):	■■■■■
DVD-ROM-PERFORMANCE (15%):	■■■■■

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **83**



TOSHIBA SD-R1002

Die mit Abstand besten Resultate im DVD-Test und die übrigen sehr ausgewogenen Ergebnisse bringen das Toshiba SD-R1002 auf Platz zwei in der Gesamtwertung. Das Laufwerk liest die Referenz-DVD beim Benchmark mit dem ZD Transfer-Tool im Durchschnitt mit 4615 KByte pro Sekunde (3,4-fach) aus. Maximal werden sogar 6367 KByte pro Sekunde erreicht, das entspricht einer 4,6-fachen Geschwindigkeit. Wohlgemerkt: Es handelt sich bei diesem Laufwerk laut Spezifikation um ein vierfach-DVD-Drive. Auch die Fehlerkorrektur bei DVD-Medien ist bemerkenswert gut. Damit steht das SD-R1002 in der DVD-Disziplin an der Spitze der Combo-Laufwerke. Zudem kann es in den CD-ROM-Wertungen durchaus mit den Besten im Test konkurrieren. Lediglich das langsame Brenntempo (vierfach) und der schwächste Wert beim Audiograbbing (9,4-fach) vereiteln dem SD-R1002 den Testsieg.

Bei den technischen Daten hält sich Toshiba an die klassenüblichen Vorgaben. Dazu zählen die Atapi-Schnittstelle, 2 MByte Pufferspeicher und 24-fache CD-ROM-Geschwindigkeit. Beim Zubehör ist das Toshiba-Combo dagegen nicht zu überbieten. Das Software-Paket umfasst »VOB Instant CD Wizard Gold 5« zum Brennen, den DVD-Player »Win DVD 2000« von Intervideo in der Version 2.1 und »Music Match Jukebox 4« zur Verwaltung von Audiodateien. Darüber hinaus erhält der Kunde einen Stift zum Beschriften von CD-Rohlingen und ein spezielles Notauswurfwerkzeug. Weiter bietet Toshiba eine kostenlose Hotline. Das umfangreiche Zubehör und der Support zum Nulltarif rechtfertigen auch den Preis von 550 Mark.

PLEXTOR PX-W1210A



Im Plexwriter PX-W1210A setzt Plextor auf die von Sanyo entwickelte Burn-Proof-Technologie (siehe Artikel »ABS serienmäßig«, Seite 213). Damit bringt das Laufwerk die besten Voraussetzungen für einen reibungslosen und flotten Brennvorgang mit.

Die Ausstattung des PX-W1210A weicht bis auf eine Ausnahme nicht vom klassenüblichen Standard ab. Denn Plextor rüstet erstmals auch einen Plexwriter mit einem digitalen Audioausgang aus. Des Weiteren besitzt das Laufwerk 2 MByte Pufferspeicher und eine Atapi-Schnittstelle. Der Betriebszustand des PX-W1210A wird lediglich anhand einer einzigen Leuchtdiode angezeigt. Gerade bei Brennern ist das zu wenig.

Der Plextor-Brenner beschreibt CD-R-Medien mit zwölffacher, CD-RW-Medien mit zehnfacher Brenngeschwindigkeit. Speziell im RW-Modus stellt das eine deutliche Steigerung gegenüber dem bisher üblichen vierfachen Tempo dar. Um ein 290 MByte großes Verzeichnis von Festplatte auf ein wiederbeschreibbares Medium zu kopieren, benötigt der Plexwriter gerade mal 4,15 Minuten. Das entspricht einem Datendurchsatz von beachtlichen 1267 KByte pro Sekunde. Allerdings sind dafür auch spezielle RW-Medien notwendig, die für derart hohe Geschwindigkeiten geeignet sind. Im CD-R-Modus erreicht der Brenner sogar 1439 KByte pro Sekunde. Aus diesen Gründen geht der Plexwriter als Sieger aus dem Vergleichstest hervor.

Der Vorsprung fällt jedoch auf Grund der recht schlechten Fehlerkorrektur beim Auslesen von CDs sehr knapp aus. Schon in einem früheren Test wurde dem Plexwriter in dieser Disziplin lediglich ein mäßiges Ergebnis bescheinigt. Ein Ersatzgerät bestätigte damals die Leseschwäche bei der Fehler-CD. In diesem Benchmark erreichte der PX-W1210A nur magere 877 KByte pro Sekunde. Daher empfiehlt es sich, diesen Brenner nicht zum Auslesen von CD-Medien einzusetzen. Das können selbst CD-ROM- und DVD-ROM-Laufwerke der Mittelklasse besser. An dem sehr guten Gesamteindruck des Plextor-Brenners ändert das aber nichts, da das Hauptaugenmerk eindeutig auf den Brennleistungen ruht.

Neben der Brennsoftware »Cequadrat Win On CD« in der Version 3.7 umfasst der Lieferumfang des Plextor PX-W1210A ein CD-R-Medium sowie eine Utility-CD namens »Plextools«. Außerdem legt Plextor dem Retail-Paket einen wiederbeschreibbaren Highspeed-Rohling bei. Der Preis im Handel liegt dafür immerhin bei circa 10 Mark. Die Garantiezeit beträgt zwölf Monate. Support leistet Plextor lediglich unter der belgischen Rufnummer (00 32-27) 25 55 22. Zu einem Preis von rund 640 Mark ist der Plexwriter PX-W12101A das Maß aller Dinge im Brennerlager.

WERTUNG

CD-ROM-PERFORMANCE (60%):	■■■■■
BRENNER-PERFORMANCE (25%):	■■■■■

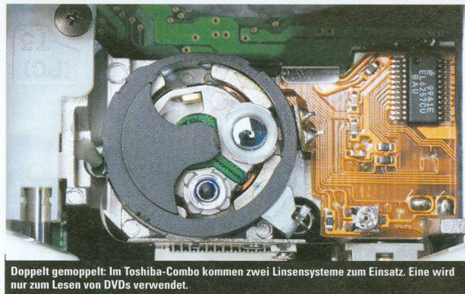
PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **96**



Spezialisten und Alleskönner: CD-Brenner

COMBO-LAUFWERK/CD-BRENNER LABORERGEBNISSE

Die neuen CD-RW-DVD-Laufwerke präsentieren sich als interessante Alternative zu den Einzelkomponenten – allerdings nur für Anwender mit durchschnittlichen Ansprüchen. Wer seine Atapi-Anschlüsse bereits ausgereizt hat und ein weiteres Laufwerk anschließen möchte, kommt um ein All-in-One-Gerät nicht herum.


Doppelt gemoppelt: Im Toshiba-Combo kommen zwei Linsensysteme zum Einsatz. Eine wird nur zum Lesen von DVDs verwendet.

Die Combo-Laufwerke von Aopen und Ricoh sind in technischer Hinsicht nahezu identisch. Das schlägt sich jedoch nicht in den Testergebnissen nieder. Während Aopen in fast allen Disziplinen die Konkurrenz anführt, verliert Ricoh auf Grund der quasi nicht vorhandenen Fehlerkorrektur beim CD-Auslesen deutlich Punkte.

Dies ist nur durch den Einsatz unterschiedlicher Firmware zu erklären. Ein Flashen des Ricoh-EPROMs mit der Aopen-Firmware funktioniert nicht, da die Hersteller-ID überprüft wird. Die schwache Fehlerkorrektur ist bei Ricoh bekannt, die Firma arbeitet bereits an einer verbesserten Version.

Optische Glanzlichter

Das Toshiba-Combo arbeitet als einziges Gerät mit zwei Optiken. Während das eine Linsensystem für das Brennen von CD-R und RW sowie

ZD CD-WINBENCH 99

Combo-Laufwerke	KByte/s
Samsung SM-304	1035
Toshiba SD-R1002	1016
Aopen DRW4624	977
Ricoh MP9060A-DP	810
CD-RW-Brenner	
Plextor PX-W1210A	1143
Sanyo CRD-BP 3N	1084

besser

ZD TRANSFERTOOL CD-ROM

Combo-Laufwerke	KByte/s
Toshiba SD-R1002	2750
Ricoh MP9060A-DP	2604
Aopen DRW4624	2602
Samsung SM-304	2515
CD-RW-Brenner	
Plextor PX-W1210A	3599
Sanyo CRD-BP 3N	3109

besser

ZD TRANSFERTOOL FEHLER-CD

Combo-Laufwerke	KByte/s
Samsung SM-304	2065
Toshiba SD-R1002	2003
Aopen DRW4624	1941
Ricoh MP9060A-DP	Abbruch
CD-RW-Brenner	
Plextor PX-W1210A	877
Sanyo CRD-BP 3N	207

besser

AUDIOGRABBING

Combo-Laufwerke	x-fach
Aopen DRW4624	22,8
Ricoh MP9060A-DP	22,4
Samsung SM-304	15,7
Toshiba SD-R1002	9,4
CD-RW-Brenner	
Plextor PX-W1210A	15,6
Sanyo CRD-BP 3N	10,3

besser

das Auslesen von CD-Rs zuständig ist, kümmert sich die zweite Optik ausschließlich um das Auslesen von DVDs. Diese Technik macht sich bezahlt: Mit 4,1-facher DVD-Lesegeschwindigkeit und einer exzellenten Fehlerkorrektur verweist Toshiba die Mitbewerber auf die Plätze. Samsung liefert eine dreifache, Aopen und Ricoh eine 3,6-fache Lesegeschwindigkeit bei Dual-Layer-DVDs.

Mogelpackung DVD

Die maximalen Geschwindigkeitsangaben der Hersteller für ihre DVD-Laufwerke sind mit Vorsicht zu genießen. Die Testgeräte erreichen die maximale Lesegeschwindigkeit nur beim Einsatz einer Single-Layer-DVD. Bei über 90 Prozent der derzeit erhältlichen DVDs handelt es sich um Dual-Layer-Versionen. Nur Toshiba gibt stets beide Lesegeschwindigkeiten für Single- und Double-Layer an. Für Spielfilme oder zukünftige DVD-Anwendungen beweisen die ermittelten Messwerte eine mehr als ausreichende Performance. Leicht zerkratzte und mit Fehlern behaftete DVDs werden immer noch so schnell ausgelesen, dass ein Film nicht ins Ruckeln kommt.

Müde Schreiber

Während die reinen CD-Brenner bereits mit zwölffacher Schreib- und mit zehnfacher RW-Geschwindigkeit aufwarten, lassen es die Combos eher gemütlich angehen. Plextors PX-W1210A und Sanyos CRD-BP 3N duplizieren die Test-CD in weniger als fünf Minuten, die Geräte von Samsung und Toshiba hingegen brauchen dafür mehr als 13 Minuten. Die Laufwerke von Aopen und Ricoh schaffen es in guten neun Minuten. Noch krasser fällt der Unterschied bei der RW-Performance aus: vier Minuten und 53 Sekunden benötigt der Plextor-Brenner für eine RW, Samsungs SM-304 braucht dafür die doppelte Zeit (9,46 Minuten).

PC PROFESSIONELL

PC Professionell: »Kombigeräte werden erst dann interessant, wenn die Schreib- und Lese-Geschwindigkeit drastisch erhöht wird.«



Zwillinge: die Combo-Laufwerke von Aopen und Ricoh.

FAZIT

Wann erfindet man endlich das Autoflugboot für den Straßenverkehr? So eine Art Kinder-Überraschungs-Ei für Erwachsene: drei in einem – Auto fahren, fliegen und schwimmen mit einem Universalverkehrsmittel. Die PC-Industrie macht es doch vor: CD-ROM, Brenner und DVD-Player in einem Gerät. Die Idee ist prima, auch wenn an einigen Stellen noch nachgebessert werden muss. Als größten Nachteil empfinde ich die niedrige Lese- und Brenngeschwindigkeit. Es ist zwar erstaunlich, was aus einem optischen System herauszuholen ist, doch reicht dies immer noch nicht aus. Für die Cebit 2001 sind bereits Brenner mit 42-facher CD-ROM-, 16-facher Rewriteable- und 16-facher CD-R-Schreibgeschwindigkeit angekündigt. Wenn die Combo-Hersteller hier nicht schnell die Lese- und Schreibgeschwindigkeit nach oben setzen, werden die Laufwerke wohl nicht die Verbreitung finden, die sie verdienen. Das nette Add-on »DVD-ROM« besitzt noch nicht genug Gewicht am Markt, denn es gibt kaum Anwendungen oder Spiele auf DVD. Richtige Freaks werden ohnehin die Einzelgeräte vorziehen. Wie beim Autoflugboot: lieber ein Formel-1-Bolide, ein Strahlenflugzeug und ein Speedboat als eine fahrende, schwimmende und gerade noch flugfähige Ente. (PCPro/jr)

ZD TRANSFERTOOL CD-RW

Combo-Laufwerke	KByte/s
Ricoh MP9060A-DP	2643
Aopen DRW4624	2641
Toshiba SD-R1002	1761
Samsung SM-304	1185
CD-RW-Brenner	
Sanyo CRD-BP 3N	3524
Plextor PX-W1210A	2663

besser

ERSTELLEN DATEN CD-R

Combo-Laufwerke	KByte/s
Ricoh MP9060A-DP	776
Aopen DRW4624	774
Toshiba SD-R1002	509
Samsung SM-304	506
CD-RW-Brenner	
Sanyo CRD-BP 3N	1453
Plextor PX-W1210A	1439

besser

ERSTELLEN DATEN CD-RW

Combo-Laufwerke	KByte/s
Ricoh MP9060A-DP	523
Aopen DRW4624	521
Toshiba SD-R1002	516
Samsung SM-304	508
CD-RW-Brenner	
Sanyo CRD-BP 3N	1187
Plextor PX-W1210A	1168

besser

TRANSFERTOOL DVD

Combo-Laufwerke	KByte/s
Toshiba SD-R1002	4615
Ricoh MP9060A-DP	4048
Aopen DRW4624	4011
Samsung SM-304	3381
CD-RW-Brenner	
Plextor PX-W1210A	–
Sanyo CRD-BP 3N	–

besser

TRANSFERTOOL FEHLER-DVD

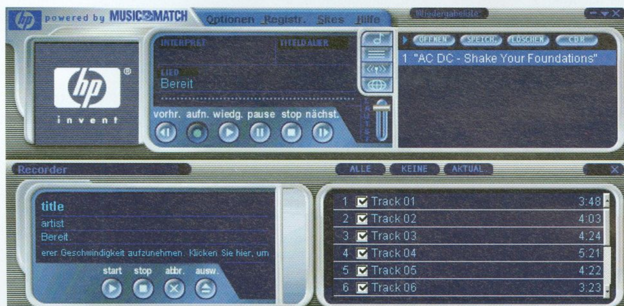
Combo-Laufwerke	KByte/s
Toshiba SD-R1002	4585
Ricoh MP9060A-DP	4045
Aopen DRW4624	3912
Samsung SM-304	3376
CD-RW-Brenner	
Plextor PX-W1210A	–
Sanyo CRD-BP 3N	–

besser

Spezialisten und Alleskönner: CD-Brenner

KLANGVOLL BRENNEN

Mit gängiger CD-Brenner-Software eine Daten-CD zu erstellen, ist längst schon kein Problem mehr. Ganz anders sieht es dagegen bei selbst erstellten Musik-CDs aus. Wir vergleichen die gängigsten Brennprogramme besonders im Hinblick auf ihre Audiofähigkeiten.



Mehr Multimedia-Player als Brennstation: Musicmatch Jukebox bietet trotzdem alles, was für das gelegentliche Audio-CD-Brennen benötigt wird.

Seit CD-Brenner immer mehr zur Standardausstattung von PCs gehören, haben die Softwarehersteller auch die Brennprogramme verbessert. Das Brennen einer einfachen Daten-CD oder das direkte Kopieren von CDs stellt heute in der Regel keinen Anwender mehr vor Probleme. Anders sieht es jedoch bei Audio-CDs aus: Will man hier mit eigenen Zusammenstellungen eine möglichst gute Qualität erzielen, die auch für das Abspielen in qualitativ hochwertigen Hifi-Komponenten geeignet ist, sind einige Tricks und Tipps zu beachten.

Oft kommt es nämlich bei den ersten Brennversuchen zu unerwünschten Knacksern, Aussetzern oder gar zu verbrannten Rohlingen. PC Professionell zeigt, mit welchen Kniffen am System optimale Ergebnisse erzielt werden können (siehe Kasten »Windows als Audiosystem« auf Seite 220) und welche Brennsoftware sich zum Erstellen von Audio-CDs besonders eignet. Auf dem Prüfstand sind neben den am meisten verbreiteten Brennprogrammen »Nero 5.0« und »Win On CD 3.7« auch spezielle Audioprogramme wie »Musicmatch Jukebox 5.10«, »Feurio 1.51« und das »Profitool Wavelab 3.01« von Steinberg.

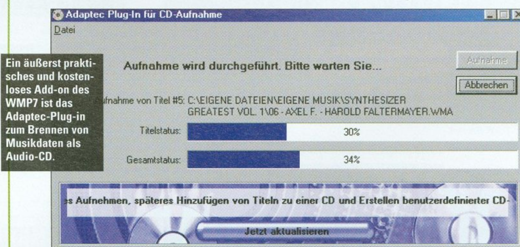
Die richtige Audiosoftware

Fast jeder CD-Brenner wird heutzutage mit einer gebundelten Brennersoftware ausgeliefert. Im Optimalfall lassen sich damit alle gewünschten Brennaktionen zufrieden stellend erledigen, ohne dass man für viel Geld neue Softwarepakete hinzukaufen muss. In

WINDOWS MEDIA PLAYER 7

VERSTECKTE LEISTUNG BEIM MEDIA PLAYER 7

Kaum auf dem Markt sorgt der Windows Media Player 7 bereits für Wirbel. Das kostenlose Tool mausert sich zur Multimedia-Zentrale und brennt darüber hinaus auch noch Audio-CDs.



Ein äußerst praktisches und kostenloses Add-on des WMP7 ist das Adaptec-Plug-in zum Brennen von Musikdaten als Audio-CD.

Der Windows Media Player 7 von Microsoft ist ein echtes Allroundtalent für Multimedia. Ganz gleich ob Audio-CDs, MP3- oder WMA-Files, Videos oder Streaming-Media: Alles lässt sich unter einer gemeinsamen Oberfläche verwalten und abspielen.

Eine kaum vermutete, aber sehr praktische Funktion im Media Player 7 ist das Brennen von Musikstücken direkt aus dem Player. Das Brenner-Tool von Adaptec erlaubt eine Auswahl der Musikstücke über die Wiedergabelisten des Media Players und brennt diese dann direkt auf CD. Noch praktischer wird diese Funktion mit den »Powertoys« für den Media Player 7, die man unter www.microsoft.com/windows/windowsmedia/EN/download/default.asp herunterladen kann. Mit den Powertoys lassen sich über einen einzigen Mausklick alle im Player gespeicherten Alben oder Titel eines Interpreten zu separaten Wiedergabelisten zusammenstellen. Außerdem ist es möglich, sortierte oder zufällige Zusammenstellungen von Musiktiteln mit maximal 70 Minuten Länge zu kreieren, die man dann mit wenigen Mausklicks auf CD brennt.

dieser Kaufberatung werden die beiden in Deutschland stark verbreiteten Brennprogramme »Win On CD 3.7« und »Nero 5.0« speziellen Audiolösungen wie »Feurio« und »Musicmatch Jukebox« gegenübergestellt. Dabei spielen die Fähigkeiten beim Brennen von Daten-CDs nur eine geringe Rolle, einzig die Audiofunktionalität der Tools ist für die Bewertung von Bedeutung. Darüber hinaus zeigt PC Professionell, welche Vorteile sich durch Profiprogramme wie Steinbergs Wavelab ergeben und für welche Anwender diese von Nutzen sind.

Feurio 1.51

Mit »Feurio« bietet der Hersteller Jens Fangmeier ein nahezu perfekt ausgestattetes Brennprogramm für das Erstellen von Musik-CDs. Die Funktionsvielfalt lässt kaum Wünsche offen. So bietet das mit einem Preis von 50 Mark günstige Tool Zugriff auf die CDDB-Datenbank im Internet, einen leistungsfähigen Track-Editor, ein Programm zum Erstellen von CD-Covern und eine einfach zu bedienende Brennsoftware.

Der Track-Editor enthält grundlegende Funktionen zum Bearbeiten von Wave- und MP3-Dateien. Die Funktionen beinhalten Möglichkeiten zur Pegelanpassung einzelner Tracks oder ganzer Projekte, das Ein- und Ausblenden von Titeln (Fader) und das Aufteilen beziehungsweise Zusammenführen einzelner Tracks. Im Vergleich zu »Win On CD« und »Wavelab« fehlen Feurio einige Optionen, mit denen sich auch aus schlechten Aufnahmen noch passable Wave-Dateien generieren lassen.

Auf einen integrierten MP3-Encoder verzichtet Feurio gänzlich, somit kann das Tool MP3-Dateien ausschließlich dekodieren. Ist ein MP3-Codec installiert, übernimmt Feurio diesen wie ein Plug-in und ermöglicht so auch das Packen und Entpacken einzelner Tracks.

Sehr positiv ist neben der einfachen Bedienung vor allem die vorbildliche Dokumentation. Bei fast jeder Aktion bietet Feurio Popup-Fenster mit hilfreichen Informationen an.

Fazit: Ausstattung und Preis machen Feurio zu einem sehr empfehlenswerten Software-Paket für alle, die ausschließlich Audio-CDs brennen wollen. Mit installiertem MP3-Codec wird Feurio dann nochmals leistungsfähiger.

Musicmatch Jukebox 5.10.1052

Die »Jukebox« von Musicmatch verbindet einen Multimedia-Player mit einer Brennersoftware und einem Internet-Radiotuner. So kann man Playlists erstellen, abspielen und diese mit wenigen Mausklicks auch auf CD brennen.

Das Brennen der CDs geht einfach von der Hand, das Mischen von CDDA-Dateien und sonstigen Audio-Files auf einer CD unterstützt Musicmatch Jukebox jedoch nicht. Praktisch ist, dass man CD-Inlays direkt aus der Jukebox erstellen und drucken kann.

Störend sind die regelmäßigen Aufforderungen, die Software zu registrieren. Dazu kommt, dass diese per Laufschrift ständig im Recorder-Fenster wiederholt wird. Negativ fällt auch auf, dass sich die Fenstergröße nur in horizontaler Richtung verändern lässt und somit die gesamte Jukebox ausgesprochen viel Platz auf dem Desktop in Anspruch nimmt.

Fazit: Musicmatch Jukebox ist eine gelungene Kombination aus Mediaplayer und Brennprogramm. Die Möglichkeiten zum Abspielen und Verwalten von Audiodateien sind praktisch und leicht zu bedienen. Für gelegentliches Brennen von eigenen Audio-CDs reicht die Software aus. Wer jedoch etwas umfangreichere Konfigurationsmöglichkeiten sucht und Audio-CDs aus den unterschiedlichsten Quellformaten erstellen möchte, stößt schnell an die Grenzen der Jukebox.

Hersteller: Music Match
Internet: www.musicmatch.com
Preis: kostenlos zum Download

Nero 5.0.1.8

Wie Cequadrats »Win On CD« ist auch »Nero« eine Brennsoftware, die hauptsächlich zum Erstellen von Daten-CDs konzipiert ist. Im Explorer-Stil lassen sich aber bei Nero Musikdaten von CDs, WAV- oder MP3-Dateien zusammenstellen und brennen.

Ahead stellt zum Bearbeiten von Audiodateien einen Editor bereit, der lediglich über wenige Funktionen verfügt. Er gestattet es gerade einmal, einen CD-Track oder eine Audiodatei in beliebig viele Teile zu splitten und wieder zusammenzufügen. Einfachste Funktionen wie ein Fade-In beziehungsweise Fade-Out, die beim Einfügen einzelner Tracks aus einer Live-CD in die eigene Kreation sehr nützlich sind, fehlen gänzlich. Hierfür muss also auf eine separate Software zurückgegriffen werden. Wenigstens die Titel-Eingabe der einzelnen CD-Tracks kann man sich durch die CDDB-Funktionalität sparen. Mischen von CD-Tracks und Audiodateien stellt für Nero kein Problem dar. Mit dem für 30 Mark zusätzlich erhältlichen MP3-Encoder-Plug-in wird Nero dann auch noch voll MP3-fähig.

Fazit: Neros Stärken liegen eindeutig im Bereich der Daten-CDs. Die Zusammenstellung einer eigenen CD-Komposition ist zwar einfach, die Funktionalität genügt aber nur, wenn keine Bearbeitung der ursprünglichen Audiodatei nötig ist. Wer regelmäßig Audio-CDs erstellt und seine Dateien vor dem Brennen bearbeiten möchte, ist in jedem Fall auf zusätzliche Software angewiesen.

Hersteller: Ahead **Internet: www.ahead.de**
Preis: Bundle-Software



Mehr Multimedia-Player als Brennstation: Musicmatch Jukebox bietet trotzdem alles, was für das gelegentliche Audio-CD-Brennen benötigt wird.

Wavelab 3.01.12

Das Hauptaugenmerk der Funktionsvielfalt bei Steinbergs 900 Mark teurem »Wavelab« liegt klar auf der professionellen Bearbeitung digitaler Audiospuren für den digitalen Mastering-Prozess, also die Vorbereitung der Audiodaten für den Vervielfältigungsvorgang. Zwar sind auch Zusammenstellungen eigener CDs möglich, die Handhabung ist in Wavelab aber gewöhnungsbedürftig.

Die Möglichkeiten, die dem Benutzer zur Bearbeitung der einzelnen Tonspuren bereit stehen, sind jedoch beachtlich. Hat man sich erst einmal mit den vielen Tools und Funktionen der Software vertraut gemacht, findet eine professionelle Nachbearbeitung ihre Grenzen nur noch in der eigenen Kreativität und den persönlichen Ansprüchen. Ausgereifte Spezialeffekte lassen sich nach Belieben aktivieren und editieren und werden sofort auf das laufende Musikstück angewandt. Man kann mehrere Effekte in Reihe schalten, wobei die Bearbeitung der ein-

Spezialisten und Alleskönner: CD-Brenner

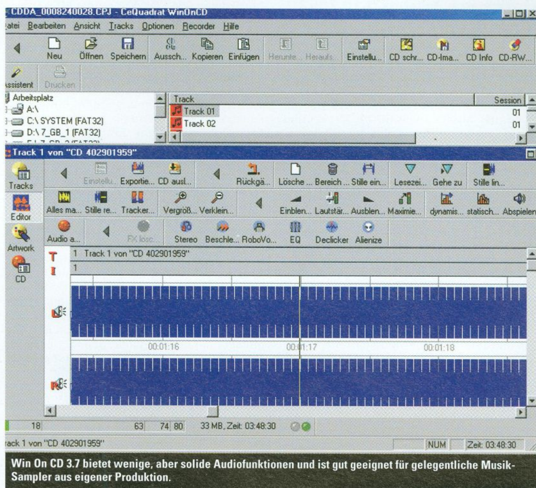
zelnen Ausprägungen weiterhin möglich ist.

Auch der integrierte MP3-Encoder überzeugt in seiner Leistung. Selbst bei höchster Kompressionsdichte und somit schlechtester Qualität liefert das Tool bei 128 KBit pro Sekunde hervorragende Ergebnisse. In der besten Qualität ist das Endprodukt vom Original kaum mehr zu unterscheiden.

Nachteilig fällt auf, dass MP3-Dateien beim Öffnen immer zuerst in Wave-Files umgewandelt werden. Dies ermöglicht zwar die uneingeschränkte Bearbeitung der Datei, zum Speichern muss Wavelab diese dann jedoch erneut komprimieren. Das kostet recht viel Zeit. MP3-Dateien brennt Wavelab darüber hinaus nur im CDDA-Format (Compact Disc Digital Audio) auf CD. Auf Grund des professionellen Einsatzfeldes unterstützt Wavelab ausschließlich SCSI-Brenner.

Fazit: Für die einfache und gelegentliche Zusammenstellung eigener CDs ist Wavelab nicht das richtige Programm. Wenn man aber Profifunktionen benötigt, um etwa seine LP-Sammlung auf CD zu brennen, lohnt sich das Programm trotz des hohen Preises.

Hersteller: Steinberg
Internet: www.steinberg.de
Preis: 900 Mark



Win On CD 3.7 bietet wenige, aber solide Audiofunktionen und ist gut geeignet für gelegentliche Musik-Sampler aus eigener Produktion.

Win On CD 3.7.550

Cequadrats »Win On CD 3.7« ist in erster Linie ein Brennprogramm zum Erstellen und Duplizieren von Daten-CDs dar. Es verfügt jedoch auch über einen einfach zu bedienenden Editor, mit dem man Direktkopien oder eigene Audio-CDs erzeugen kann. Per Drag and Drop werden sowohl Audio-Tracks als auch WAV-Dateien oder MP3-kodierte Musikstücke in die Zusammenstellung aufgenommen. Lediglich die Abfrage einer CDDB-Datenbank beherrscht das Programm nicht.

Win On CD verfügt darüber hinaus über einen integrierten Editor für WAV- und MP3-Dateien. Die schlecht lesbaren Beschriftungen der Buttons macht die Benutzung anfangs umständlich.

Neben Basisfunktionen stehen auch noch einige Spezialeffekte zur Verfügung. So zum Beispiel »Declicker«, der Störgeräusche herausfiltert, die durch Zugriffe des CD-ROM-Laufwerks oder der Festplatte entstehen können. Andere Funktionen wie »Alienizer« sind allerdings kaum mehr als eine Spielerei.

Ein Manko ist, dass sich diese Effekte nicht auf MP3-Dateien anwenden lassen, da dies zu unerwünschten Nebeneffekten und Störungen führen kann. Einen MP3-Codec liefert Cequadrat nicht mit, auch die Einbindung eines externen Encoders ist nicht möglich.

Fazit: Im Ergebnis ist Win On CD ein einfach zu bedienendes Tool, mit dem man auch mal auf die Schnelle eine eigene Audio-CD erstellen kann. Für Profis ist es jedoch weniger geeignet.

Hersteller: Cequadrat
Internet: www.cequadrat.de
Preis: Bundle-Software

WINDOWS ALS AUDIOSYSTEM

Selbst die besten Brennprogramme sind keine Garanten für ein perfektes Audioerlebnis, wenn das Betriebssystem nicht optimal konfiguriert ist. Die folgenden Tipps helfen weiter.

OHNE DMA GEHT ES NICHT

Ein erster Schritt zu einem möglichst leistungsfähigen Windows-System ist die Aktivierung des DMA-Zugriffs (Direct Memory Access) für alle E-IDE- oder Atapi-Laufwerke. Zu finden sind diese Einstellungen im Gerätemanager unter Systemsteuerung/System/Gerätemanager unter dem Eintrag CD-ROM. Dort wird über Einstellungen/Eigenschaften der DMA-Modus aktiviert.

GUT DEFRAGMENTIERT IST HALB GEBRANNT

Grundsätzlich empfiehlt es sich vor dem Brennen jeder Art von CD, die Festplatte zu defragmentieren, bevor das Brennprogramm die Daten von der Festplatte liest. Bei Audiodaten ist dies ganz besonders wichtig, da hier Verzögerungen beim Einlesen der Dateien schnell zu unerwünschten Aussetzern oder Knacksern führen.

DATEISYSTEM OPTIMIEREN

Um Windows etwas zu beschleunigen und den Zugriff auf die Daten auf der Festplatte zu verbessern, ist es sehr von Vorteil, bei allen Rechnern mit 64 MByte und mehr Arbeitsspeicher die Einstellungen für das Dateisystem zu optimieren. Dazu ist unter Systemsteuerung/ System/Leistungsmerkmale/Dateisystem/Festplatte als Standardnutzung für den Computer Netzwerkserver anzugeben.

AUSLAGERUNGSDATEI ANPASSEN

Eine höchst unangenehme Eigenschaft von Windows besteht darin, die Auslagerungsdatei in ihrer Größe dynamisch anzupassen. Geschieht eine solche Größenanpassung während des Brennvorgangs, kann es zu Aussetzern kommen. Schneller und sicherer ist es, von Hand eine statische Größe für die Auslagerungsdatei festzulegen. Dazu werden unter Systemsteuerung/System/Leistungsmerkmale/Virtueller Arbeitsspeicher die benutzerdefinierten Einstellungen aktiviert und sowohl für den Minimal- als auch den Maximalwert eine MByte-Zahl eingetragen, die etwa zwei bis drei Mal größer sein sollte, als der auf dem System verfügbare physikalische Arbeitsspeicher. Dies bringt oft schon eine spürbare Leistungssteigerung. Darüber hinaus ist die Auslagerungsdatei nicht mehr von der Fragmentierung der Festplatte betroffen, da sie immer den gleichen Speicherbereich einnimmt.

ANWENDUNGEN DEAKTIVIEREN

Viele Programme installieren unter Windows Autostart-Funktionen, um bestimmte Programmteile direkt beim Start des Systems zu laden. Treten beim Brennen von CDs Probleme auf, kann es durchaus sinnvoll sein, alle Autoloader für die Dauer des Brennvorgangs vorübergehend zu deaktivieren. Dies geschieht über das Systemkonfigurationsprogramm msconfig.exe. Auf der Registerkarte Autostart sind dann alle Tools und Programme aufgelistet, die automatisch beim Bootvorgang geladen werden. Bis auf die systemeigenen Prozesse ScanRegistry, TaskMonitor, SystemTray und LoadPowerProfile können in der Regel alle Einträge vorübergehend abgewählt werden.

AUSSTATTUNG

PC PLAYER TEST-SIEGER (Aopen DRW4624) · PC PLAYER TEST-SIEGER (Plextor PX-W1210A)

	Combo-Laufwerke				CD-RW-Brenner	
Hersteller	Aopen	Ricoh	Samsung	Toshiba	Plextor	Sanyo
Produkt	DRW4624	MP9060A-DP	SM-304	SD-R1002	PX-W1210A	CRD-BP 3N
Gesamturteil	sehr gut	gut	befriedigend	gut	sehr gut	sehr gut
Anbieter	Aopen	Ricoh	Samsung	Toshiba	Plextor	Brainwave
Internet	www.aopencom.de	www.ricoh-europe.	www.samsung.de	www.toshiba-europe.com	www.plextor.be	www.burn-proof.com
Info	(018 05) 55 91 91	(02 11) 654 60	(018 05) 12 12 13	(018 05) 83 43 73	(00 32-27) 25 55 22	(018 05) 44 24 24
Preis	500 Mark	500 Mark	550 Mark	550 Mark	640 Mark	670 Mark
Technische Daten						
Gerätetyp	CD-RW/DVD	CD-RW/DVD	CD-RW/DVD	CD-RW/DVD	CD-RW	CD-RW
Bauart	intern	intern	intern	intern	intern	intern
Schnittstelle	Atapi	Atapi	Atapi	Atapi	Atapi	SCSI-2
Interner Datenpuffer	2048 KByte	2048 KByte	2048 KByte	2048 KByte	2048 KByte	2048 KByte
Multispin DVD/CD-R/CD-RW/CD-ROM	4/6/4/24fach	4/6/4/24fach	4/4/4/24fach	4/4/4/24fach	-/12/10/32fach	-/12/10/32fach
Mittlere Zugriffszeit DVD/CD	200/120 ms	200/120 ms	150/100 ms	160/110 ms	-/150 ms	-/150 ms
CLV/CAV	i/|	i/|	i/|	|/i	i/|	i/|
Audio analog/digital	|/|	|/|	|/|	|/|	|/|	|/i
Multisession-Fähigkeit	|	|	|	|	|	|
Vertikalbetrieb möglich	|	|	|	|	i	i
Bedienelemente						
Regelbarer Kopfhörerausgang	|	|	|	|	|	|
Notauswurf	|	|	|	|	|	|
Tipptasten (Audio)	i	i	i	i	i	i
Power-/Busy-LED	i/|	i/|	i/|	i/|	i/|	|/|
Disk-in-/Write-LED	i/i	i/|	i/i	i/|	i/|	|/|
Display	i	i	i	i	i	i
Speed-Anzeige	i	i	i	i	i	i
Lesekompatibilität						
ISO-9660	|	|	|	|	|	|
Video-/Photo-/Audio-CD	|/|/|	|/|/|	|/|/|	|/|/|	|/|/|	|/|/|
CD-I/CD-Plus/CD-Extra	|/|/|	|/|/|	|/|/|	|/|/|	|/|/|	|/|/|
CD-R/CD-RW	|/|	|/|	|/|	|/|	|/|	|/|
CD-Text (Lesen/Schreiben)	|/|	|/|	|/|	|/|	|/|	|/|
Apple Macintosh	i	i	i	i	i	i
Betriebsystemunterstützung der Brennsoftware						
Windows 95/98/Me	|/|/|	|/|/|	|/|/|	|/|/|	|/|/|	|/|/|
Windows NT 3.51/NT 4.0/2000	i/|/|	|/|/|	i/|/|	|/|/|	i/|/|	|/|/|
OS/2 Warp 4.0	i	i	i	|	i	i
Lieferumfang						
Handbuch	englisch	mehrsprachig	mehrsprachig	mehrsprachig	mehrsprachig	mehrsprachig
Interface-Kabel	i	i	|	|	|	|
Software	Ahead Nero 4.0, Intervideo Win DVD 1.3.4, Symantec Norton Ghost 5.1, Formosoft Gamut 98 1.6	Ahead Nero 4.0, Ahead In CD	Easy CD Creator 4.02, Cyberlink Power DVD 2.5	VOB Instant CD Wizard Gold 5, Intervideo Win DVD 2000 2.1, Musicmatch Jukebox 4, Combo-Utilities, Filzstift	Win On CD 3.7, Plextor Utility Software	Ahead Nero 5.0
Anzahl Medien (CD-R/CD-RW)	1/1	2/1	1/1	2/1	1/1	2/0
Service						
Garantie	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr
Serviceleistungen	i	i	i	i	i	i
Hotline	(018 05) 55 91 91	(063 31) 26 84 38	(018 05) 12 12 13	(08 00) 182 94 71	(00 32-27)18 03 99	(018 05) 44 24 24

| = ja
i = nein







Vergleichstest Antiviren-Programme



ANGRIFF AUF DEN



SOFTWARE AUF CD A

KOPRODUKTION MIT PC PROFESSIONELL

Windows bietet fast unübersehbare Möglichkeiten, die Arbeitsabläufe zu vereinfachen oder zu automatisieren. Viren benutzen diese Funktionen, um das System zu manipulieren und sich weiter zu verbreiten. Einige Programme, die diese unerlaubten Zugriffe innerhalb eines Rechners ausführen, versuchen sogar die Virenscanner selbst zu finden und zu deaktivieren.

Die Programme, die den Computer manipulieren wollen, ändern sich laufend und sind den Schutzprogrammen, die dies verhindern sollen, meist einen Schritt voraus. Dem nicht genug wird in den Diskussionsforen einschlägiger Hacker-Webseiten momentan heiß diskutiert, wie Virenscanner arbeiten und wie man sie überlisten kann.

Die Viren der nahen Zukunft werden ganz gezielt auf die Antiviren-Software losgehen, um diese lahm zu legen. Die Frage ist, wie sich Virenscanner vor Viren schützen lassen.

Waren früher noch die Form- und die Boot-Sector-Viren absolute Spitzenreiter beim Zerstören und Beschädigen gespeicherter Daten, so sind es heute die Makro- oder Skript-Viren. Spätestens mit der Einführung erweiterter Makro-Sprachen wie Visual Basic for Applications (VBA) kamen seit 1995 explosionsartig die weitaus schädlicheren Makro-Viren in Umlauf. Diese Schädlinge kommen häufig in Word- und Excel-Dateien vor. Makro-Viren können unter anderem Dateien umbenennen und löschen oder sich einfach an eine entsprechende Datei anhängen und sie verändern.

Als die Firma Microsoft bei der Textverarbeitung Word 8 von der Makro-Sprache Word-Basic- auf VBA-Makros umstieg, waren die damaligen Antiviren-Programme durch die automatische Aufwärts-Konvertierung vereinzelter Makros erst einmal ausgetrickst. Aber die Hersteller haben dies schnell erkannt, und die neuen Varianten der bekannten Viren zu ihrer Prüfliste hinzugefügt. So bereiten heutzutage den Virenexperten zumindest die alten Skript-Viren kein Kopfzerbrechen mehr. Gefahr droht nun vielmehr von Viren, die den Scanner selbst ins Visier nehmen.

»Makro-Viren sind heutzutage die fiesesten Übeltäter.«

Neue Entwicklungen bergen mehr Gefahren

Microsoft will dem Anwender Arbeit abnehmen und so viele Aufgaben wie möglich von den einzelnen Programmen automatisch erledigen lassen. Automatisierte Arbeitsabläufe können beispielsweise selbstständige Formatierungsänderungen am Absatzanfang sein. Erledigt werden solche selbstständigen Tätigkeiten unter Windows durch den so genannten Windows Scripting Host. Doch mit der Einführung dieses augenscheinlich sehr praktischen Helferleins wurde nicht nur dem versierten Anwender ein sehr mächtiges Werkzeug in die Hand gegeben, sondern auch den Hackern Tür und Tor geöffnet, um gefährliche Makro- oder Skript-Viren in Umlauf zu bringen. Eine eklatante Sicherheitslücke befindet sich im Mail-Client von Microsoft, da das Programm automatisch auf die Skript-Engine zugreift und Visual-Basic-Skripte ausführt, ohne dass der Benutzer davon Kenntnis hat. Von Anfang an wurden von Fachleuten die Sicherheitsmängel dieses Verfahrens angeprangert. Und deshalb war es vorhersehbar, dass irgendwann ein Hacker auf die Idee kommt, sich das Verfahren des Skripting-Hosts zu Nutze zu machen und einen Virus wie Love-Letter zu schreiben.

Mehr Datensicherheit bei Office 2000

Beseitigt werden diese Sicherheitsmängel erst mit dem Einspielen des Service Release 1 für Office 2000 beziehungsweise mit dem Sicherheits-Update für Outlook 98/2000, das erst einen Monat nachdem der Love-Letter ab dem vierten Mai verschickt wurde, zum



VIREN-JÄGER

INHALT

Download bereitgestellt wurde. Die Sicherheits-Einstellungen von Outlook werden durch diesen Patch auf »hoch« gestellt, und fortan ist ein direktes Ausführen von Skripten ohne vorheriges Abspeichern auf Festplatte nicht mehr möglich. Benutzer, die diese Patches noch nicht eingespielt haben, sind allerdings weiterhin durch selbst startende VBS-Skript-Viren gefährdet. Denn Microsoft hat es bisher versäumt, seinen registrierten Usern kostenlos das Update auf dem Postwege zuzusenden.

In diesem Vergleichstest zeigen wir, was die verschiedenen Antiviren-Programme an Ausstattung und Funktionalität zu bieten haben. Die höchste Trefferquote beim Erkennen und Eliminieren unterschiedlichster Viren konnte das Programm »F-Secure Antivirus« von Data Fellows vorweisen. So gut dieses Produkt auch Virenchecks durchführt, so große Schwächen hat es in Sachen Bedienkomfort.

Das Programm »Panda Antivirus Platinum« hingegen bietet ein hervorragendes Benutzer-Interface, jedoch bei der Entfernung von Viren, Trojanern und Würmern platziert es sich nur im oberen Mittelfeld. Unumstrittener Testsieger ist das Programm »F-Secure« von Data Fellows, weil es die besten Abwehrmechanismen im Kampf gegen unterschiedlichste Virentypen besitzt. Aber auch die anderen zehn hier getesteten Antiviren-Programme haben mit einer Trefferquote von 85 bis 91 Prozent beim Erkennen und Beseitigen von Viren gute Ergebnisse im Test erzielt. **(PCPro/jr)**

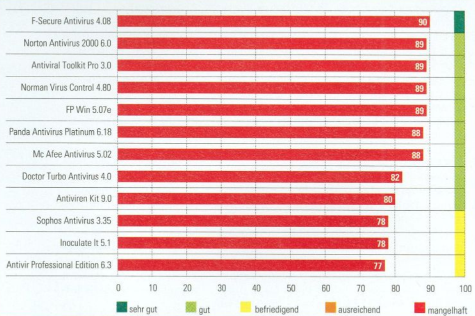
EMPFEHLUNG

PC PLAYER TEST-SIEGER

F-Secure Antivirus 4.08

F-Secure Antivirus von Data Fellows überzeugt durch die guten Ergebnisse beim Aufspüren von befallenen Dateien. Dies war bereits im Test im vergangenen Jahr der Fall. Beim Überprüfen eintreffender E-Mails mit Attachment genauso wie beim Download von Dateien leistet das Programm die beste Arbeit. Als einziges Produkt im Testfeld werden gleich zwei Search-Engines zum Aufspüren von Viren eingesetzt, was die guten Suchergebnisse der Antiviren-Software erklärt. Darüber hinaus zeichnet sich das Produkt durch seine umfangreichen Einstellmöglichkeiten sowie das gute Protokollieren im Logfile aus.

GESAMTWERTUNG ANTIVIRENPROGRAMME



EINZELWERTUNG

So bewerten wir





Auf dem Markt ist eine sehr große Anzahl an Programmen vertreten, die vor dem Zugriff von Viren schützen. In diesem Vergleichstest wird im PCpro-Labor die Software geprüft, die sich nur auf das Aufspüren und Bereinigen von Viren, Trojanern und Würmern spezialisiert hat. Weiterhin muss ein deutscher Support gewährleistet sein. Produkte, die den Virenscanner nur als Zusatzfunktion integriert haben, werden bei der Auswahl nicht berücksichtigt.

Virenschutz

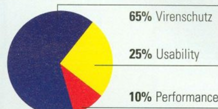
Der sicherlich wichtigste Gesichtspunkt des Tests ist das Säubern befallener Dateien von Viren, Trojanern, Back-Door-Programmen und Würmern. In einem separaten Durchlauf wird zuerst das reine Erkennen der Infektionen geprüft. Danach müssen die Programme die Viren aus den befallenen Dateien bereinigen. Ist dies nicht möglich, weil zum Beispiel ein Teil der Datei mit dem Virus-Code überschrieben wurde, so sollen die Dateien gelöscht oder umbenannt werden. Gute Ergebnisse erreichen hierbei »F-Secure Antivirus« und »Antiviral Toolkit Pro«, da diese beiden Programme die meisten befallenen Dateien retten können, ohne sie komplett löschen zu müssen. Wenn das Antiviren-Programm die verseuchten Dateien nicht retten kann, aber den Schaden als solchen erkennt und die Datei löscht, ist dies nur in zweiter Linie als positiv zu bewerten. Die Programme müssen Viren in Archiven genauso erkennen und unschädlich machen, wie sie E-Mails auf Befall untersuchen müssen. Dabei ist zu unterscheiden, ob eine befallene E-Mail schon beim Eintreffen überprüft wird oder der Befall erst festgestellt wird, wenn der Anhang geöffnet oder abgespeichert wird. Insgesamt geht der Virenschutz mit 65 Prozent in das Gesamtergebnis ein.

Bedienung

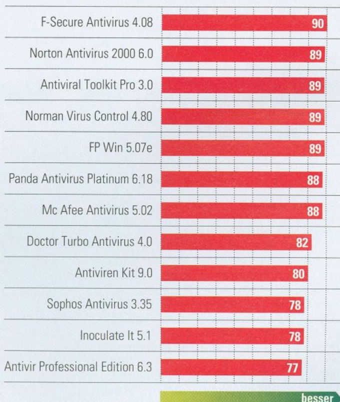
Auf den Punkt Bedienung entfallen 25 Prozent der Gesamtwertung. Hier untersuchen wir, wie einfach und komfortabel ein Programm einzustellen ist. Berücksichtigt werden dabei die vom Hersteller voreingestellten Grundwerte und die Möglichkeit, häufig benötigte Konfigurationsparameter schnell zu ändern. Denn die meisten Anwender setzten direkt nach der Installation die gewünschten Werte und belassen diese dann für lange Zeit so. Auch die Einstellmöglichkeiten, wie das Programm mit einer befallenen Datei umzugehen hat, fließen in die Wertung ein. Eine Rolle spielt weiter, wie einfach sich die neuesten Virensignaturen einspielen lassen. Wie aussagekräftig und übersichtlich die Log-Datei dargestellt wird, ist nur ein sehr kleiner Bewertungspunkt. Hingegen ist es von großer Wichtigkeit, ob der im Hintergrund laufende Virenscanner abgeschaltet werden kann. Nach einem Virusbefall ist es sinnvoll, sich über den gefundenen Virus zu informieren. In diesem Zusammenhang spielt es eine Rolle, ob ein Virenlexikon mitgeliefert wird und ob es in Buchform vorliegt oder auf der CD vorhanden ist.

Leistung

Im Allgemeinen verbrauchen die Virenscanner beim gründlichen Abtasten einer Festplatte extrem viel Ressourcen, so dass ein ungehindertes Arbeiten in diesem Moment kaum möglich ist. Die Bewertung der Geschwindigkeit eines Scan-Vorganges beträgt zehn Prozent gemessen am Gesamtergebnis.







Die ganze Welt der High-Tech können Sie jetzt gratis testen.



Holen Sie sich jetzt Ihr Gratisheft und testen Sie die ganze Welt der High-Tech. Wir sind uns sicher: Danach möchten Sie uns nicht mehr missen. Brauchen Sie auch nicht: Wenn wir nichts mehr von Ihnen hören, bekommen Sie Ihr persönliches Exemplar jeden Monat druckfrisch in den Briefkasten. Und das sogar fast 15 Prozent günstiger als am Kiosk.



Coupon ausfüllen und einsenden an:
Abo-Service CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
oder faxen an: 089/20 02 81 22
E-mail: future@csj.de
Am schnellsten geht's per Telefon:
089/20 95 91 38

T3 DAS MAGAZIN FÜR DIE GANZE WELT DER HIGH-TECH



Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei T3, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ja, ich möchte 1 Gratisheft testen. Wenn Sie innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich T3 jeden Monat per Post frei Haus - mit ca. 15% Preisvorteil - für nur DM 6,40 statt DM 7,50 pro Heft (Jahresabopreis DM 76,80; Studentenabo DM 66,-). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei T3, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift: CPP0C

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Vergleichstest Antiviren-Programme



KASPERSKY LABS ANTIVIRAL TOOLKIT PRO 3.0

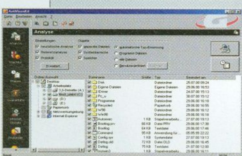
Die Scan-Engine AVP von Kaspersky Labs wird von vielen Programmen im Testfeld genutzt. So ist es nicht verwunderlich, dass auch der Hersteller dieser Engine mit einem eigenen Produkt im Test vertreten ist. Offensichtlich weiß der Hersteller am besten damit umzugehen, da das Programm »Antiviral Toolkit« mit dieser Engine die meisten Viren beseitigen kann und die Dateien nicht löschen muss, um Viren oder Trojaner zu entfernen. Allerdings ist das Interface noch etwas unausgereift, denn eigenartigerweise dauert der Suchlauf mehr als doppelt so lange, als bei allen anderen Programmen mit der Suchmaschine von AVP. Unverständlich bleibt auch das Verhalten bei einem vom Programm nicht behebbaren Virusbefall. Klickt man in der Fehler-Message-Box auf »Ignorieren«, bricht der Scan-Vorgang ab.

Herausragend ist das integrierte Virenlexikon, das nicht nur alle Viren aufzeigt, sondern bei einigen Viren die Auswirkungen auf das System mit Bildern, Text und Animation genau darstellt.

WERTUNG

VIRENSCHUTZ (65%): ■■■■■
USABILITY (25%): ■■■■■
PERFORMANCE (10%): ■■■■■

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **89**



WERTUNG

VIRENSCHUTZ (65%): ■■■■■
USABILITY (25%): ■■■■■
PERFORMANCE (10%): ■■■■■

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **80**

G DATA ANTIVIREN KIT 9.0

Die dürftige Benutzeroberfläche wurde ordentlich überarbeitet und ist jetzt um einiges benutzerfreundlicher und zudem intuitiv bedienbar. Die wichtigsten Einstellungen sind über eine Schaltfläche am linken Rand anwählbar. Die Selektion der Verzeichnisse ist im übrigen hervorragend gelöst. Ähnlich wie im Windows-Explorer wird der Festplatteninhalt dargestellt und kann einzeln ausgewählt werden. Das Update über das Internet wird über eine eigene Schaltfläche aufgerufen und ist somit recht einfach durchzuführen.

Die Resultate der Virenbereinigung haben jedoch gegenüber früherer Versionen etwas nachgelassen. Dennoch liegt die Erkennungsrate selbst noch im Spitzenfeld der Probanten.

Punktabzüge beim Virenschutz bringt die Tatsache, dass vom Netzwerk her kopierte Daten nicht gescannt werden.Erst beim Öffnen oder Kopieren der Datei wird der Virenscanner aktiv.

Die Leistung des Produktes kann dem Preis noch gerecht werden.

ALTERNATIVEN

Personal Edition für Privat-user

Für Privatanwender bieten die Software-Hersteller frei verfügbare Versionen ihres Virenscanners im Internet zum Download an.

Als »Personal Edition« bezeichnen Hersteller die Antiviren-Software, die im Internet zum kostenlosen Download freigegeben ist. Anders als auf Business-Rechnern zählen bei Privatanwendern Virenscanner meist nicht zur Standardsoftware. So ist es nicht verwunderlich, dass für viele ein Virenscanner erst zum Thema wird, nachdem der Rechner infiziert wurde. Doch dann ist es schon zu spät. Wurden früher Viren lediglich via Diskette übertragen, verbreiten sich diese zerstörerischen Dateien heute meist via E-Mail. Dadurch sind sofort auch andere Computer infiziert. Privatanwender, die sich in der Anonymität vor gezielten Angriffen relativ sicher fühlen können, sind aber ohne Schutzmechanismen die Virusschleuder Nummer eins. Deshalb versuchen die Antivirenlabors diese unkontrollierte Virenflut so einzudämmen, indem sie das Problem gleich an der Wurzel packen und kostenlose Software anbieten. Auf unserer Heft-CD befindet sich darum von den meisten Herstellern ein Programm als Trial-Version.

Voller Funktionsumfang

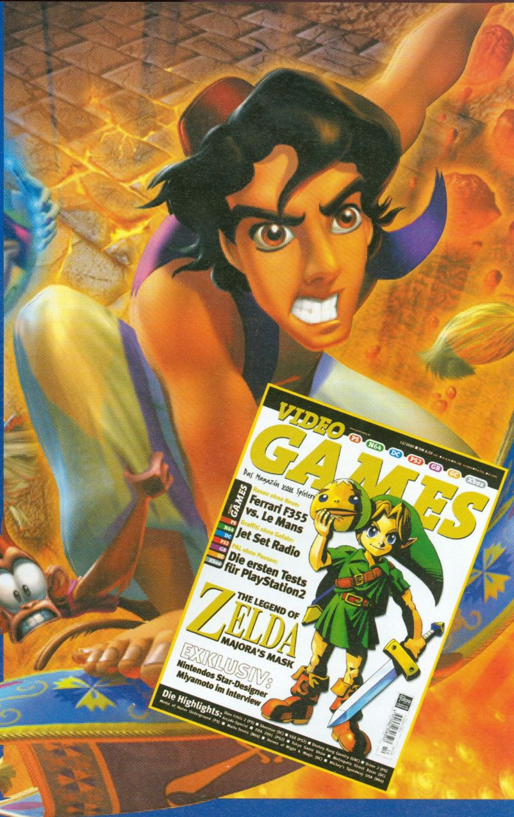
Alle hier im Test genannten Herstellerfirmen bieten dem Privatanwender Antiviren-Pakete zum Download an. Ob das Produkt gänzlich kostenlos für den Anwender ist oder ob die entsprechende Programmversion zeitlich begrenzt ist, wird je nach Hersteller recht unterschiedlich gehandhabt. Eine zeitlich begrenzte Vollversion bieten zum Beispiel die im Kasten aufgeführten Firmen. Die freien Download-Versionen haben jedoch häufig das Manko, brandneue Viren nicht zu erkennen. Sie sind mit alten Virensignaturen ausgestattet, und ein Update ist im Allgemeinen erst nach dem Registrieren möglich. Verständlicherweise bieten die meisten Software-Produzenten für diese Fälle weder kostenlosen Support noch Hotline an.

Eine Ausnahme ist die Firma H+B EDV aus Tettnang. Sie stellt eine Vollversion für Privatanwender mit kostenlosem Signaturen-Update bereit. Auch ein Diskussionsforum für Support-Anfragen wird auf der Firmen-Webseite von den Technikern selbst gepflegt.

Anbieter	Software-Typ	Internet-Adresse
Datsec	30 Tage	www.datsec.de
Gdata	30 Tage	www.gdata.de/avk_demo.htm
Noman	30 Tage	www.norman.no/testversionen.shtml
Mc Afee	10 Tage	www.mcafee.com
Omegas	30 Tage	www.omegas.de/testversion30tage.exe
H+B EDV Datentechnik	Vollversion	www.free-av.de
Computer Associates	personal Edition	antivirus.cai.com

AUF DEM TEPPICH BLEIBEN!

VIDEO GAMES



Alle wichtigen Infos rund um die Konsolenwelt – von Spielern für Spieler: Aktuelle News aus der Branche, Previews, Tipps & Tricks, Importe aus Japan und den USA und natürlich knallharte Tests – jeden Monat neu!

Deine Abovorteile:

- **Immer als Erster informiert**
- **Jede Ausgabe frei Haus**
- **Im Abo 14% Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis**

HOL DIR DIE NEUE VG – FREI HAUS!

Jetzt zum Kennenlernen: Hol dir ein Gratisheft der Video Games! Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken.
Wenn dir die Video Games gefällt und du den Luxus der Frei-Haus-Lieferung jeden Monat genießen willst, brauchst du nichts weiter zu tun. Du erhältst dann deine Video Games jeden Monat zum günstigen Abovorzugspreis.

Bitte den ausgefüllten Coupon senden an:
VIDEO GAMES, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 M nchen
oder unter:
Tel: 089/20959138 bestellen.
Fax: 089/200281-22
Mail: future@csj.de



„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs."

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn ihr innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hört, erhalte ich die Video Games jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 14 % Preisvorteil (12 Ausgaben, pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50 – Jahresabopreis DM 67,20; Schüler-/Studentenpreis DM 60,00). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

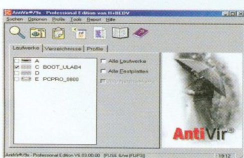
Straße, Nr.

PLZ, Ort
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

Datum, 1. Unterschrift
„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs."

Datum, 2. Unterschrift CPP0C

Vergleichstest Antiviren-Programme



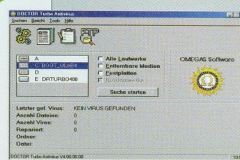
H + B EDV DATENTECHNIK ANTIVIR PRO EDITION 6.3

Auch der Virenscanner von H+B EDV Datentechnik beinhaltet die Viren-Engine AVP von Kaspersky Labs. Was allerdings verwundert, da das Bereinigen der Viren bei weitem nicht so gut ist wie bei den anderen Programmen mit dem AVP-Suchalgorithmus. Die Software bricht den Scan-Vorgang ab, wenn es auf einen Virus stößt, der vom Programm weder zu bereinigen noch zu löschen ist. Der Anwender muss dann per Hand die Datei entfernen und den Viren-Scan erneut starten. Dies kann zu einem langwierigen Prozess führen, wenn der Virus auf dem System schon verbreitet ist.

Mit der bootfähigen CD-Rom erspart sich der Anwender das lästige Erstellen oder Herumschleppen von einer nicht infizierten Boot-Diskette. Auf Probleme stößt man allerdings, wenn der Virus so neu ist, dass er von dem auf der CD befindlichen Scanner nicht entdeckt wird. Außergewöhnlich ist die kostenlose Vollversion für den privaten Einsatz, die sogar frei verfügbare Updates und ein Support-Bulletin-Board enthält.

WERTUNG
- VIRENSCHUTZ (65%): ■■■■■ (3/5)
- USABILITY (25%): ■■■■■ (4/5)
- PERFORMANCE (10%): ■■■■■ (3/5)

PC PLAYER GESAMTWERTUNG: **77**



OMEGAS DOCTOR TURBO ANTIVIRUS 4.0

Der »Doctor Turbo Antivirus« von Omegas ist ein weiterer Vertreter mit der Scan-Engine von AVP. Die Benutzeroberfläche ist sehr spartanisch gehalten und bietet nur vier Icons, die als Einstieg für die gewünschten Funktionen dienen. Das Aufteilen des Programmpaketes für den Benutzer in einen permanenten Guard und ein separates Programm für das sofortige Überprüfen ist nicht sehr übersichtlich. Es ist auch nicht möglich, Verzeichnisse auszuwählen oder gar einzelne Dateien zum Überprüfen anzugeben. Umgehen kann man dieses Manko teilweise, indem man die zu überprüfenden Dateien per Drag and Drop auf das geöffnete Programm zieht. Im Test ist es nicht gelungen, direkt aus dem Programm heraus die Virensignaturen auf den neuesten Stand zu bringen. Über die Webseite konnten wir jedoch die Update-Datei herunterladen, um dann anschließend das Programm mit neuen Signaturen zu starten.

WERTUNG
- VIRENSCHUTZ (65%): ■■■■■ (4/5)
- USABILITY (25%): ■■■■■ (3/5)
- PERFORMANCE (10%): ■■■■■ (4/5)

PC PLAYER GESAMTWERTUNG: **82**



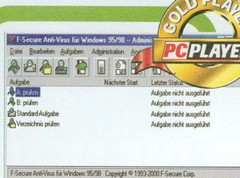
FRISK SOFTWARE FP WIN 5.07E

Das Produkt der Firma Frisk Software hat den gleichen mächtigen Viren-Suchalgorithmus wie das Programm F-Secure Antivirus und ist überdies viel intuitiver zu bedienen. Die Herkunft von einem DOS-Programm lässt sich schwer verleugnen, was auch daran zu sehen ist, dass das Programm beim Kopieren von infizierten Dateien unter Windows 2000 zum Systemabsturz führt. Unter Windows 98 und Windows ME läuft FB Win dagegen absolut stabil. Das Überprüfen der Daten läuft sehr schnell ab, und es werden gute Ergebnisse dabei erzielt.

Sehr gut und umfangreich, ist das mitgelieferte Virenlexikon. Dass die Informationen im Look-and-Feel eines DOS-Programms dargeboten werden, tut der Aktualität und Ausführlichkeit keinen Abbruch. Unverständlich ist, warum FP Win verseuchte LHA-Archive nicht bereinigen kann, obwohl die gleiche Search-Engine in F-Secure damit keine Probleme hat.

WERTUNG
- VIRENSCHUTZ (65%): ■■■■■ (5/5)
- USABILITY (25%): ■■■■■ (4/5)
- PERFORMANCE (10%): ■■■■■ (5/5)

PC PLAYER GESAMTWERTUNG: **89**



DATA FELLOWS F-SECURE ANTI-VIRUS 4.08

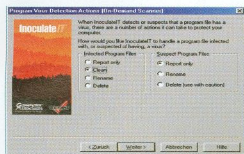
Das Produkt der Firma Data Fellows glänzt mit einer ausgesprochen ausgereiften Virensuche. Es verwendet als einziges Produkt im Testfeld gleich zwei Suchroutinen, um infizierte Dateien aufzuspüren: die Search-Engine FProt aus dem eigenen Hause und den Suchalgorithmus AVP von Kaspersky Labs. Dadurch dauert die Virensuche zwar länger, doch das Warten lohnt sich, denn F-Secure erzielt den besten Virenschutz.

Etwas umständlich ist das Update. Zuerst benötigt man den Download-Manager, der sich kostenlos von der Website herunterladen lässt. Beim Ausführen dieses Tools werden die Virensignaturen dann jedoch problemlos und vollautomatisch durchgeführt.

Die Einstellungen des Programms werden in erster Linie über die konventionelle Windows-Menü-Struktur bewerkstelligt.

WERTUNG
- VIRENSCHUTZ (65%): ■■■■■ (5/5)
- USABILITY (25%): ■■■■■ (4/5)
- PERFORMANCE (10%): ■■■■■ (4/5)

PC PLAYER GESAMTWERTUNG: **90**



COMPUTER ASSOCIATES INOCULATE IT 5.1

Als eines der wenigen Programme hat »Inoculate It« in den Grundeinstellungen schon alle Dateien zum Überprüfen ausgewählt. Auch sind alle Benutzereinstellungen sehr einfach mit Hilfe von Assistenten zu ändern oder neu zu konfigurieren. Daher ist diese Software für Computer-Einsteiger bestens geeignet.

Die Virenbereinigung der personal Edition lässt allerdings sehr zu wünschen übrig – das Produkt erreicht beim Auffinden von Viren die schlechtesten Ergebnisse aller Produkte im Testfeld, wenngleich die Suchvorgänge mit überragender Geschwindigkeit ablaufen. Dass nur in ZIP-Archiven Viren gefunden werden, ist heutzutage wohl auch nicht mehr Stand der Technik. Entfernt werden die Viren aus Archiven dann nur, indem das ganze Archiv gelöscht wird. Wird eine verseuchte Datei vom Netzwerk aus auf den Rechner kopiert, registriert Inoculate It dies überhaupt nicht. Erst wenn die Datei geöffnet, verschoben, kopiert oder umbenannt wird, reagiert das Programm.

Die Version Inoculate it 4.53 Client enthält zwei Search-Engines und ist für 80 Mark erhältlich.

WERTUNG

VIRENSCHUTZ (65%):	
USABILITY (25%):	
PERFORMANCE (10%):	

PCPLAYER GESAMT-WERTUNG **78**

WERTUNG

VIRENSCHUTZ (65%):	
USABILITY (25%):	
PERFORMANCE (10%):	

PCPLAYER GESAMT-WERTUNG **88**

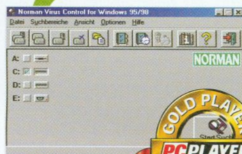




NETWORK ASSOCIATES MC AFEE ANTIVIRUS 5.02

Durch das neu entworfene, eigenwillige Aussehen sticht »Mc Afee Antivirus« aus dem Testfeld optisch hervor. Die Menüs sind dann wieder in altgewohnter Windows-Manier zu bedienen. Unangenehm mag einem die Registrations-Prozedur erscheinen, ohne die man aber nicht an die neuesten Virensignaturen gelangt. Da die Bediener-Oberfläche kein Live-Update beherrscht, muss man den Vorgang per Hand durchführen. Nachdem man sich auf der Webseite zu den Download-Dateien durchgeschlagen hat, müssen die Dat-Files noch an die richtige Stelle kopiert werden.

Das Bereinigen der Viren meistert das Programm mit sehr gutem Ergebnis. Gepackte Archive stellen für Mc Afee Antivirus kaum ein Problem dar. Einzig in kaskadiert gepackten Archiven beseitigt das Programm die befallenen Dateien nicht.





NORMAN DATA DEFENSE NORMAN VIRUS CONTROL 4.80

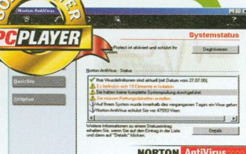
Der Virenscanner »Norman Virus Control« hat einen sehr übersichtlichen Bericht, der beim Auswerten kaum Wünsche offen lässt. Die Festlegung der Einstellungen ist gewöhnungsbedürftig, denn dafür muss man erst ein eigenes Konfigurationsprofil anlegen, in dem dann die Parameter abgespeichert werden. Schwächen zeigt das Programm beim Scannen von E-Mails. Beim Empfang bemerkt der Virenscanner nichts. Erst wenn das Attachment, in dem sich ein Virus befindet, entweder geöffnet, gespeichert oder ausgeführt wird, wird er aktiv. Unangenehm kann die Tatsache sein, dass beim Kopieren einer infizierten Datei von einem Netzwerkrechner aus Norman Virus Control still im Hintergrund seinen Dienst versieht. Auf diese Weise erfährt der Anwender nichts von diesem Zugriff.

WERTUNG

VIRENSCHUTZ (65%):	
USABILITY (25%):	
PERFORMANCE (10%):	

PCPLAYER GESAMT-WERTUNG **89**





SYMANTEC NORTON ANTIVIRUS 2000 6.0

Direkt nach dem obligatorischen Neustart im Anschluss an die Installation führt der Virenscanner automatisch ein Update aus, um wirklich auf dem neuesten Stand zu sein. Das Programm ist auch später im Betrieb immer mit den aktuellen Daten versorgt, da es sich selbstständig alle zwei Wochen die neuesten Virensignaturen aus dem Internet herunterlädt. Nicht nachvollziehbar ist, dass die Programmdateien Excel.exe, Msacces.exe, Powerpnt.exe und Winword.exe vom Norton Antivirus 2000 in einer Ausschluss-Liste geführt werden. Denn auch diese Dateien könnten befallen werden. Umständlich gelöst sind die separat veränderbaren Einstellungen für Datei-, Makro- und Boot-Viren. Diese Einstellungen werden im Allgemeinen aber nur einmal gesetzt.

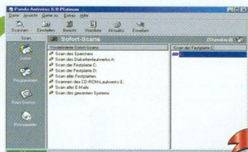
WERTUNG

VIRENSCHUTZ (65%):	
USABILITY (25%):	
PERFORMANCE (10%):	

PCPLAYER GESAMT-WERTUNG **89**

→

Vergleichstest Antiviren-Programme





PANDA SOFTWARE PANDA ANTIVIRUS PLATINUM 6.18

Einen hervorragenden Support bietet »Panda Software«, der von den anderen Herstellern kaum noch geschlagen werden kann. Nicht umsonst heißt die professionelle Variante des Virenscanners von Panda Software »24h365d«. Selbst nichtregistrierte Benutzer werden von der 24-Stunden-Hotline mit nützlichen Informationen versorgt.

Das Produkt überzeugt durch die gut strukturierte Benutzeroberfläche und ist auch ohne Einarbeitungszeit einfach zu bedienen. Die Auswertung des Berichtes ist hervorragend gelöst. Auf einen Blick sieht man, wie mit der infizierten Datei verfahren wurde. Doch die geringe Scan-Geschwindigkeit ist der Grund, weshalb das Produkt nur im Mittelfeld anzutreffen ist.

Ein Manko ist, dass Viren nicht aus allen gepackten Archiven entfernt werden können. Nur die ZIP-Archive werden bereinigt. Alle anderen Formate löscht Panda Antivirus Platinum, um den Virus endgültig zu entfernen.

WERTUNG

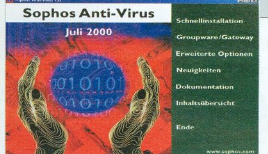
VIRENSCHUTZ (65%): ■■■□□
USABILITY (25%): ■■■■□
PERFORMANCE (10%): ■■■□□

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **88**

WERTUNG

VIRENSCHUTZ (65%): ■■■■□
USABILITY (25%): ■■■□□
PERFORMANCE (10%): ■■■■□

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **78**



SOPHOS ANTIVIRUS 3.35

Das für den Geschäftskunden zugeschnittene Programm kommt beim Virenschutz nur auf durchschnittliche Werte. Das liegt unter anderem daran, dass alle File-Viren nicht bereinigt, sondern nur gelöscht werden und weiterhin auch die gepackten Archive nicht von Viren gesäubert, sondern nur komplett entfernt werden können.

An Einstellmöglichkeiten hat Sophos gespart. So ist es zum Beispiel nicht möglich, einzelne Verzeichnisse direkt auszuwählen, sondern man muss erst umständlich einen Pfad über ein Menü auswählen und es dann der Prüfliste hinzufügen.

Der Preis ist im Vergleich zu den Mitbewerbern unverhältnismäßig hoch und wird nur mit der monatlichen Auslieferung des Virenscanners auf CD gerechtfertigt. Lässt man sich über den News-Ticker von Sophos informieren, so weiß man auch über die neuesten Viren sofort Bescheid und kann sich zwischen den Updates die neuesten Virensignaturen aus den Internet herunterladen und im Programm integrieren.

INTERNET

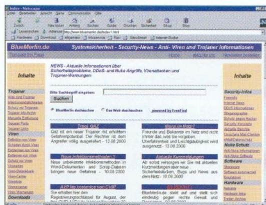
Die besten Infos zu Viren

Durch das Internet verbreiten sich zwar die Viren viel schneller als früher, aber auch die Informationen über Viren sind in Sekundenschnelle zu erhalten.

Die großen Antiviren-Labors geben ständig die neuesten Virenmeldungen bekannt. Bei Kaspersky Labs, Mc Afee, Panda Software, Sophos und Symantec kann man sogar einen kostenlosen Newsletter abonnieren, der per E-Mail die aktuellen Virennachrichten verschickt. Auf diese Weise sind Anwender immer auf dem Laufenden und haben so die Möglichkeit, sich zu schützen. Der Love-Letter-Virus trat beispielsweise in Deutschland etwa gegen Mittag das erste Mal auf. Die erste Virus-Warnung darüber wurde bereits gegen 15 Uhr veröffentlicht. Für die meisten Virenopfer wäre diese Hilfe also noch rechtzeitig gekommen, wenn diese Newsletter häufiger abonniert würden.

Falschmeldungen

In kaum einem anderen Bereich halten sich Falschmeldungen so lange wie bei den Virusmeldungen. Dieser so genannte Hoax ist für den Empfänger sehr lästig. Denn wird die Meldung als glaubwürdig angesehen, ist zumindest ein Rechercheaufwand notwendig um herauszufinden, ob es sich um einen Hoax handelt. Prinzipiell sind Virenwarnungen aus dritter Hand oder solche, die schon mehrere Tage herumgeistern, mit Vorsicht zu genießen. Auf keinen Fall sollte man sie ohne vorherige Prüfung auf Wahrheitsgehalt weiterschicken.



Ein sehr gutes, herstellerunabhängiges Informationsforum zum Thema Viren.

Anbieter	Internet-Adresse	Art der Information
Kaspersky Labs	www.avpve.com	Newsletter
Panda Software	www.pandasoftware.com	Newsletter
Sophos	www.sophos.de/virusinfo/notifications	Newsletter
Symantec	www.sarc.com/avcenter/sarcnewsletter.html	Newsletter
Mc Afee	http://dispatch.mcafee.com/sub.asp	Newsletter
Blue Merlin	www.bluemerlin.de/Newsletter.html	Newsletter
Aagon	www.aagon.de	Info über Schulungen
Symantec	www.sarc.com/avcenter/hoax.html	Informationen
Computer Associotes	antivirus.cai.com	Newsletter

TIPPS & TRICKS

Präventivmaßnahmen

Nicht immer ist es möglich, Antiviren-Programme auf jedem Einzelplatzrechner oder Server einzusetzen. Aber auch ohne Virenscanner kann man sein System vor unberechtigten oder unerwünschten Zugriffen schützen.

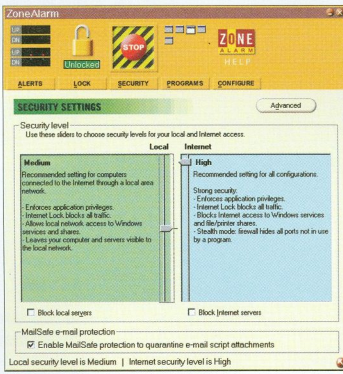
Antiviren-Programme lassen sich nicht in jedem Bereich einsetzen. Und gerade bei Servern stellt sich dieses Problem häufig, da beispielsweise Konflikte mit anderen installierten Applikationen auftreten können.
So kommt es oft vor, dass sich die Virenschutz-Software nicht mit Webservern oder Datenbank-Applikationen verträgt. Bei Servern, die einen enorm großen Datendurchsatz haben, kann der Ressourcenverbrauch durch den Virenscanner derart ansteigen, dass die Maschine merklich langsamer wird – bis hin zum Stillstand. Doch mit einem gut abgesicherten System stellt dies kein wirkliches Problem dar. Ist ein Rechner von außen gut abgeschottet, können virenverseuchte Dateien nur auf definierten Wegen das System passieren.
Auf einem Windows-Rechner heißt dies zum Beispiel, kein File-Sharing einzurichten und auch die Ports für den FTP-Transfer oder eine Telnet-Session zu schließen. Mithilfe von Desktop-Firewalls lassen sich diese vorher aufgezählten Zugriffsbeschränkungen auch von Anwendern ohne umfangreiche Administrationskenntnisse durchführen.

Zerstörerischer Blitz

Heutzutage werden immer mehr Flash-BIOS-Bausteine in den Rechnern verwendet. Eine recht neue und aggressive Virenvariante sind diejenigen, welche die wieder beschreibbaren BIOS-Chips umzuprogrammieren versuchen und somit die Hardware unwiderruflich beschädigen. In der neuesten Rechnergeneration werden viele Hardware-Bauteile mit diesen Flash-Komponenten ausgestattet: angefangen beim BIOS-Chip auf dem Motherboard über die Grafikkarte bis hin zum Controller-BIOS der Festplatte. Deshalb sollte der Anwender darauf achten, dass jedes BIOS mit einem Schreibschutz versehen ist, damit diese Viren keinen Schaden anrichten können. Als Präventivmaßnahme bietet es sich an, entweder den eigens dafür zuständigen Jumper zu setzen oder aber über das System-BIOS den Schreibschutz zu aktivieren. Eine genaue Anleitung zum Flash-BIOS-Schutz findet sich in jedem Handbuch.

E-Mail mit Anhang überprüfen

Der Virenscanner sollte so eingerichtet sein, dass er nicht nur jeden E-Mail-Anhang scannt, sondern bei Attachments auch den Dateinamen nebst Suffix überprüft. Sobald ein Dateiname innerhalb der letzten acht Zeichen zwei Punkte enthält, muss entweder die Datei vollständig gelöscht oder aber umbenannt werden.
Auf diese Weise kann zum Beispiel ein Befall durch einen Skript-Virus wie Love-Letter verhindert werden, der ja bekanntlich an alle Dateien noch einmal die Endung .VBS anhängt. Dank der beschriebenen Schutzmaßnahme wird das Übertragen von Skript-Viren in einer Datei wie Bild.jpg.vbs erst gar nicht ermöglicht. Gesetzt den Fall, dass eine E-Mail mit einer solchen Datei doch einmal seinen Empfänger erreicht, ist es ratsam, die Mail sofort zu löschen. Auch Virenscanner können einen solchen Anhang nur entweder löschen oder aber in ein Quarantäne-Verzeichnis stellen.



Mit einer Desktop-Firewall kann man auch den unbefugten Zugriff auf den Rechner verhindern.

Vergleichstest Antiviren-Programme

Antivirus-Software

LABOR-ERGEBNISSE

Im Labor wurden unter höchsten Sicherheitsvorkehrungen zwölf Antiviren-Programme getestet. Die Ergebnisse der Probanden liegen sehr nahe beieinander.

Der Software-Test im verlangt extreme Sicherheitsvorkehrungen und gleichzeitig hohe Genauigkeit. So wird zum Testen ein eigenes Netzwerk mit einem Novell-Server zum Speichern der System-Images verwendet.

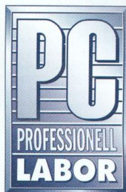
Damit für alle hier vorgestellten Testkandidaten die exakt gleichen Bedingungen gegeben sind, wird zum einen der zu testende Bestand von Viren, Trojanern, Back-Door-Programmen, Passwort-Sniffern und Würmern immer von ein und derselben CD-ROM auf die Testrechner überspielt. Zum andern werden für die vier unterschiedlichen Testszenarien die Benchmarks auf zwei Computern jeweils mit einem neu installierten Betriebssystem durchgeführt.

Erkennungsrate der Viren

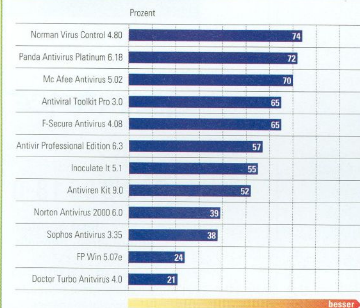
Beim Installieren fällt sofort auf, dass Programme wie zum Beispiel F-Secure Antivirus, Mc Afee Antivirus, Panda Antivirus Platinum oder Sophos Antivirus selbstständig einen Virus-Scan durchführen, damit sie nicht bereits vor dem ersten Programmstart von Viren infiziert sind. Andere Software-Pakete wie beispielsweise Antiviren Kit von Gdata verlassen sich darauf, dass der Benutzer aus eigenem Antrieb heraus direkt nach dem Installieren eine Virensuche durchführt. Dies führt allerdings nicht immer zwingend zum gleichen Ergebnis, denn nur wenn zeitgleich mit der eigentlichen Programminstallation der Computer gescannt wird, kann verhindert werden, dass das Programm selbst von einem Virus infiziert wird.

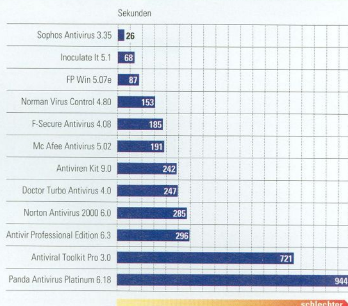
»Erschreckend schlecht sind die Ergebnisse beim Kopieren von verseuchten Files über das Netzwerk.«

Erschreckend schlecht sind die Testergebnisse beim Kopieren von virenverseuchten Dateien über das Netzwerk. Wird eine infizierte Datei von einem anderen Computer aus über das LAN auf den lokalen Computer kopiert, registrieren das die Programme Anti Viren Kit von Gdata, Doctor Turbo Anti Virus von Omegas, Inoculate It von Computer Associates und Antivir Professionell von H+B EDV Datentechnik überhaupt nicht. Dies stellt wohl die größte Sicherheitslücke dar, da sich danach ein Virus auf der Festplatte befindet, von dem der Benutzer nichts weiß. Erst beim nächsten intensiven Scan oder wenn der Benutzer die Datei bearbeiten will, wird dieser Virus gefunden. Lässt der Benutzer die Grundeinstellungen des Virenscanners unverändert, kann es sogar vorkommen, dass sich der Virus unbemerkt weiter verbreitet. In einem Netzwerk werden über ein freigegebenes Verzeichnis eines Windows-Rechners auf diese Weise Viren weitergegeben, obwohl auf dem Computer ein Antiviren-Programm installiert ist.



Sehr unterschiedlich verhalten sich die Programme beim Entfernen der Viren. Während F-Secure Antivirus die meisten befallenen Dateien findet und 68 Prozent aller vorhandenen Viren ohne Verluste beseitigt und insgesamt 25 Prozent löscht, findet Norman Virus Control zwar weniger befallene Dateien, kann aber insgesamt 76 Prozent aller verseuchten Dateien ohne Verluste bereinigen. Bei der Auswahl des richtigen Virenscanners sollte also auch beachtet werden, ob das Programm die befallenen Dateien retten soll, oder ob auf jeden Fall ein höherer Virenschutz gewünscht wird. Die Tabelle Bereinigung aus einer Datei zeigt an, inwieweit der Virus aus einer Datei entfernt wird, ohne dass die Datei selbst zerstört wird.

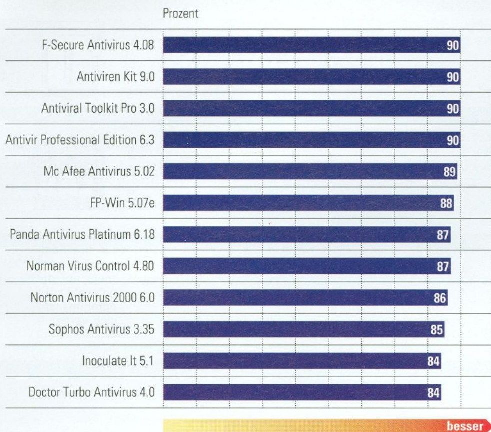




Scan-Geschwindigkeit

Die Scan-Geschwindigkeit weisen wir als eigenes Testkriterium aus. Für den Anwender, der nur wenig mit dem Rechner arbeitet, ist dies ein wichtiger Gesichtspunkt, da er auf das Ergebnis wartet. Im Vorteil sind hier Benutzer, die ihren Rechner einige Zeit unbeobachtet laufen lassen können, da in diesem Falle der Scheduler des Programms den Scan-Vorgang im Hintergrund automatisch startet. Hervorragend schneiden dabei Programme wie zum Beispiel F-Secure Antivirus oder Sophos Antivirus ab, weil sie dem Anwender die Möglichkeit bieten, im Scheduler die Einstellung bei geringer Auslastung zu aktivieren. Ist dies geschehen, wird der Virenscanner erst dann aktiv, wenn am Rechner während einer bestimmten, voreingestellten Zeitspanne keine Eingaben getätigt wurden.

Verfügt ein Antivirus-Programm nicht über die Möglichkeit, einen gefundenen Virus zu entfernen, soll es dem User zumindest anzeigen, welche Dateien weiterhin mit einem Virus befallen sind, damit er selbst die notwendigen Schritte zu dessen Beseitigung durchführen kann.



Update-Verfahren

Noch nicht alle hier getesteten Programme verfügen über ein voll funktionsfähiges Live-Update von Virensignaturen. Auch wenn dieses Verfahren implementiert ist, funktioniert es nicht immer automatisch. Daher sollte der Benutzer einmal pro Woche die Aktualität der Virensignaturen manuell überprüfen. Das Produkt Norton Antivirus 2000 hat hier in Sachen Bedienung die Nase vorn. Gleich nach der Installation aktualisiert es die Virensignaturen und wiederholt das Update alle zwei Wochen automatisch. Bei den Programmen FP Win, F-Secure Antivirus und MC Afee Antivirus muss man sich erst einmal das betreffende Update-Programm aus dem Internet herunterladen. Erfreulicherweise führt das Tool nach Aufruf dann allerdings das Signatur-Update ohne weiteres Zutun des Anwenders durch. Bei den drei zuletzt genannten Produkten ist es wünschenswert, dass diese Funktion in der nächsten Version integriert ist.

Sophos Antivirus geht bei dem Thema Update-Verfahren einen anderen, recht benutzerfreundlichen Weg: Das Programm mit den neuesten Virensignaturen wird jeden Monat per CD-ROM an registrierte Anwender verschickt.

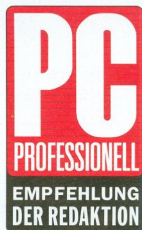
Will man zwischendurch neue Signaturen einfügen, ist hierfür allerdings ein klein wenig Handarbeit notwendig.

LABOR-NOTIZEN

Gut ist nicht gut genug

Die aktuellen Virenscanner erfüllen grundsätzlich alle ihre Aufgabe gut. Jedoch fehlt es zum vollständigen Schutz bei einigen Produkten noch an Funktionalität. In Zukunft werden die Antiviren-Pakete wohl vermehrt Firewall-Funktionalitäten integrieren müssen. Denn insbesondere beim Kopieren von Dateien von einem fremden Rechner auf den eigenen Computer treten Unzulänglichkeiten auf. Einige der getesteten Produkte erkennen während dieses Uploads keinen einzigen Virus. Erst beim Öffnen oder Ausführen der infizierten Datei registrieren diese Virenscanner den Befall und reagieren darauf. Hier besteht eindeutig noch Nachholbedarf. Die Überprüfung dieser in der Praxis häufig vorkommenden Variante des Dateitransfers sollte jede aktuelle Antiviren-Software beherrschen.

Eine absolute Sicherheit gegen Viren, Trojaner und Würmer wird es wohl nie geben. Die Erzeuger der Viren sind immer einen Schritt weiter als die Hersteller der Schutzprogramme. Wie heißt es so schön in einem White-Paper von Microsoft: »Der Benutzer mag sich sicher fühlen, nachdem er eine Antiviren-Sofware installiert hat.« Daher kann man eben nicht mehr von diesen Programmen erwarten, da ein hundertprozentiger Schutz nur gegen schon bekannte Viren gewährleistet ist. Es bleibt dem Anwender also weiterhin selbst überlassen, beim Öffnen fremder Dateien Vorsicht walten zu lassen. Lobenswert ist in diesem Zusammenhang die Strategie von H+B EDV Datentechnik aus Tettnang, die dem Privatanwender eine Vollversion eines Virenscanners kostenlos und trotzdem mit vollem Support zur Verfügung stellen.



PC-Professionell:
»Dem Benutzer wird immer noch eine gute Portion Eigenverantwortung im Umgang mit fremden Dateien abverlangt.«

Vergleichstest Antiviren-Programme

AUSSTATTUNG





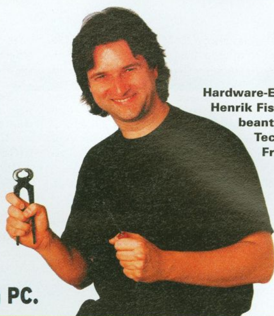


Produktname	Antiviral Toolkit Pro 3.0	Antiviren Kit 9.0	Antivir Professional Edition 6.3	Doctor Turbo Antivirus 4.0	FP Win 5.07e	F-Secure Antivirus 4.08
Hersteller	Kaspersky Labs	G Data	H+B EDV Datentechnik	Spiffy Accessories	Frisk Software	F-Secure
Anbieter	Data Security	G Data	H+B EDV Datentechnik	Pixelnet	Percomp-Verlag	Percomp-Verlag
Gesamturteil	gut	gut	befriedigend	gut	gut	sehr gut
Info	(036 41) 637 83	(02 34) 976 20	(075 42) 9 30 40	(08 00) 444 888 1	(040) 69 62 81 60	(040) 69 62 81 60
Internet	www.datsec.de	www.gdata.de	www.antivir.de	www.omegas.de	www.percomp.de	www.percomp.de
Preis	99 Mark	99 Mark	ab 139 Mark	50 Mark	ab 213 Mark	ab 313 Mark
Sprache	Deutsch	Deutsch	Deutsch/Englisch	Deutsch und 4 weitere Sprachen	Deutsch/Englisch	Deutsch/Englisch
Systemvoraussetzungen						
CPU	Pentium/133	Pentium/133	Pentium/133	Pentium/133	Pentium/133	Pentium/133
RAM	16 MByte	16 MByte	16 MByte	16 MByte	16 MByte	16 MByte
Freier Festplattenplatz	6,5 MByte	20 MByte	7 MByte	4 MByte	4 MByte	13 MByte
Betriebssysteme	Windows 95/98/ Me/NT/2000	Windows 95/98/ Me/NT/2000	DOS, Windows 3.x/95/ 98/Me/NT/2000, OS/2, Linux, Novell	DOS, Windows 3.x/ 95/98/Me/ NT/2000	DOS, Windows 3.x/ 95/98/Me/NT	DOS, Windows 3.x/ 95/98/Me/NT/ 2000, OS/2, Linux
Ausstattung						
Handbuch	i	I	I	i	I	I
Virenlexikon	Internet	lokal	lokal	lokal	lokal	lokal
Onlinehilfe	I	I	I	I	I	I
Assistenten	I	I	I	i	I	i
Notfall-Diskette	i	I/bootable CD	I/bootable CD	i	i	i
Scan-Engine	AVP	AVP	H+B EDV	H+B EDV	F-Prot	F-Prot und AVP
Service						
Programm-Update per Internet	I	I	I	I	I	I
Live-Update	I	I	I	I	I	I
Update-Turnus	täglich	2 Monate	2- bis 3-mal wöchentlich	3 Monate	wöchentlich	wöchentlich
Support bei unbekannten Viren	I	I	I	I	I	I
Kostenloser Support	I	I	I	I	I	I
Personal Edition (für Privatanwender)	I	I	I	I	I	i
Kostenlose Updates	1 Jahr	1 Jahr	unbegrenzt für Privatanwender	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr
Viruserkennung						
Dateien frei wählbar	I	I	I	I	I	I
Boot-Sektor-Prüfung	I	I	I	I	I	I
Netzlaufwerke durchsuchen	I	I	I	I	I	I
Scan während des Boot-Vorgangs	I	i	I	i	I	I
Virus-Erkennung während Installation	i	i	I	I	i	i
Heuristik	I	I	I	I	I	I
Scan in Archivtypen/Archive	I/alle	I/alle	I/alle	I/ARJ, Pkzip, Winzip	I/ARJ, RAR, Pkzip, Winzip	I/alle
Bereinigung von Archiven	i	i	i	i	i	I/alle
Kaskadierte Archive bereinigen	i	i	I	I	i	I
Funktionen						
Mail-Benachrichtigung	I	i	i	i	I	I
Starten als Windows-NT-Service	I	I	I	I	i	I
Start per Kontextmenü	I	I	I	i	I	i
Schnittstelle zu MS Office 2000	mit Plug-in	i	i	i	i	i
Out-of-Date-Warning	I	I	I	I	I	I

I = ja   i = nein

					
Inoculate It 5.1 Personal Edition	Mc Afee Antivirus 5.02	Norman Virus Control 4.80	Norton Antivirus 2000 6.0	Panda Antivirus Platinum 6.18	Sophos Antivirus 3.35
Computer Associates	Network Associates	Norman Data Defense Systems	Symantec	Panda Software	Sophos
Computer Associates	Network Associates	Norman Data Defense Systems	Symantec	Panda Software	Sophos
befriedigend	gut	gut	gut	gut	befriedigend
(089) 99 61 80	(089) 370 70	(02 12) 26 71 80	(069) 66 41 030	(020 65) 98 76 54	(061 36) 911 93
antivirus.cai.com	www.de.nai.com	www.norman.de	www.symantec.de	www.pandasoftware.com	www.sophos.com
kostenlos für privat	89 Mark	69 Mark	69 Mark	89 Mark	270 Mark
Englisch	Deutsch/Englisch	Deutsch und 5 weitere Sprachen	Deutsch	Deutsch und 7 weitere Sprachen	Deutsch
Pentium/133	Pentium/133	Pentium/133	486DX/66	Pentium/133	Pentium/133
16 MByte	16 MByte	16 MByte	16 MByte	16 MByte	16 MByte
12 MByte	17 MByte	10 MByte	45 MByte	27 MByte	10 MByte
Windows 95/98/ Me/NT/2000	Windows 95/98/Me/NT	Windows 3.x/95/98/ Me/NT, OS/2	DOS, Windows 3.x/95/98/ Me/NT/2000	DOS, Windows 3.x/95/98/ Me/NT/2000, OS/2	DOS, Windows 3.x/95/ 98/Me/NT/2000, Linux, Free BSD, MAC
i	I	I	I	I	I
lokal	Internet	lokal	lokal	lokal	lokal
I	I	I	I	I	I
I	i	i	I	i	i
i	I	i	I	I	i
CAI	NAI	Norman	Symantec	Panda	Sophos
I	I	I	I	I	I
I	I	I	I	I	i (Monats-CD)
wöchentlich	3 Monate	täglich	wöchentlich	täglich	täglich
I	I	I	I	I in 24 Stunden	I
I	I	I	I	I	I
I	I	I	I	I	i
unbegrenzt für Privatanwender	1 Jahr	3 Monate	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr
I	I	I	I	I	I
I	I	I	I	I	I
i	I	I	I	I	I
i	I	I	I	I	I
I	I	I	I	I	I
I	I	I	I	I	I
I/Pkzip, Winzip	I/alle	I/alle	I/Pkzip, Winzip	I/ARJ, LHA, RAR, Pkzip, Winzip	I/alle
i	I/LHA, RAR, Pkzip, Winzip	i	I/Pkzip, Winzip	I/Pkzip, Winzip	I/alle
i	i	i	i	I	I
I	I	i	i	I	I
I	I	I	I	I	I
I	i	I	I	I	i
i	i	I	I	I	i
I/wählbar	I	I	I	I	entfällt wegen Monats CD

Technik Treff



Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

■ INTEL-SOCKEL-WIRREN

Was ist der Unterschied zwischen einem »PPGA«-Sockel, dem Sockel »370« und dem neueren »FC-PGA«-Sockel. Als ich letztens in der Filiale eines Fachgeschäfts in Düsseldorf stand, meinte der Verkäufer zu einem anderen Kunden, dass es im Grunde genommen dieselben Sockel sind, und man problemlos den Celeron gegen einen Pentium III austauschen könne. Wenn das wirklich so ist, dann frage ich mich was das Ganze eigentlich soll. (Martin Zeiske)

Nun, tatsächlich: Aus der Sichtweise des PC-Anwenders sind die drei Bezeichnungen unterschiedliche Worte für ein und denselben Sockeltyp. Die offizielle Bezeichnung ist »Socket 370« (die Zahl gibt die Anzahl der Pins des Prozessors an). »PPGA« und »FC-PGA« sind eigentlich Bezeichnungen für die verwendeten Prozessorgehäuse (»Plastic Pin Grid Array« und »Flip Chip Pin Grid Array«). Damit wird ausgedrückt, dass bei diesen Chips nicht mehr ein eigenständiges Modul (wie bei den ursprünglichen Pentium -I-Prozessoren) verwendet wird, sondern der komplette Prozessor wie zu seligen 386er-, 486er- und Pentium-Zeiten in einem einzigen kleinen Gehäuse steckt, das man auf den ersten Blick als »Chip« erkennt. PPGA und FC-PGA sind davon einfach nur zwei Gehäuse-Varianten: Während die PPGA-Prozessoren auf der Oberseite eine Metallplatte besitzen (unter welcher der eigentliche Chip steckt), haben die FC-PGA-Prozessoren stattdessen einen kleinen, herausstehenden »Knubbel« – was wiederum der eigentliche Chip ist. Das FC-PGA-Gehäuse wurde schlichtweg aus Temperaturgründen erfunden; die neuen, schnellen Prozessoren werden nämlich wesentlich heißer, als die alten und brauchen deshalb einen besseren Kontakt zum Kühlkörper.

Obwohl die drei Begriffe ein und denselben Prozessor-Typ bezeichnen, bedeutet das nun aber nicht, dass man grundsätzlich auf jedes Socket-370-Board auch jeden Chip einsetzen kann. Dazu unterscheiden sich die verschiedenen Varianten der Prozessoren (Pentium III als Socket 370, Celeron als Socket 370) dann doch zu stark.

■ HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Bei mir ist ein Grafikfehler aufgetreten, den man besonders gut in den Glasscheiben gleich am Anfang des Spiels sieht: Dort sind lauter Punkte und Streifen drin. Der Fehler tritt anscheinend bei Voodoo-3000-Karten auf (AGP und PCI), denn ein Freund hatte genau das gleiche Problem mit seiner Voodoo-Karte. Dieser Fehler lässt sich durch das Abschalten einer Einstellung beheben. Und zwar unter »Video/Audio – Erweitert« den Punkt »Comp. Vertex Array« deaktivieren. (Alexander Horrer)

Der Technik-Treff-Mann bedankt sich im Namen aller Voodoo-Fetischisten für diesen Tipp.



Wer bei »Heavy Metal F.A.K.K. 2« in Verbindung mit einer Voodoo-Karte Darstellungsfehler bemerkt, sollte diesen Tipp lesen.

■ SCHWARZE RECHTECKE

Bei Spielen und Demos wie »Interstate '82« und »Star Wars – Episode 1« sehe ich Lichteffekte wie von Scheinwerfern oder Feuer mit schwarzen Rechtecken als Hintergrund. (Timo Theis)

Genau dieses Problem habe ich selbst mit meiner alten »Victory Erazor« von Elsa; auf der Karte werkelt ein »Riva 128«-Chip von NVIDIA. Trotz mehrfacher und wiederholter Installation aller Arten von neuen Treibern (und sogar einer kompletten Neuinstallation von Windows) hat sich der Fehler nicht verflüchtigt. Und er tritt bei mir sowohl unter OpenGL als auch unter Direct3D auf. Ich vermute mal schlichtweg, dass entweder die Karte oder der Treiber eine Grafikoption nicht beherrscht.

Ansonsten gilt die alte Weisheit: den neuesten Treiber installieren. Bevor das passiert, sollten Sie die Grafikkarte allerdings in den VGA-Modus schalten und – wenn möglich – den alten Treiber anschließend deinstallieren. Erst dann vom VGA-Modus aus den neuen Treiber installieren. Diese Verfahrensweise hat mir schon einiges an Nervenkraft gespart.

■ ISA IM PCI-SLOT

Ich habe folgendes Problem: Ich habe eine ISA-Steckkarte, aber keinen Steckplatz dafür, denn das Board bietet nur PCI-Steckplätze. Gibt es einen Adapter für ISA Steckkarten? Oder wenn nicht, dann für PCMCIA-Karten? (H. Golzke)

Ja, das Problem wurmt mich selber. Ich besitze die »EWS 64 XL« von Terratec und das ist nun einmal eine ISA-Soundkarte. Spätestens bei der nächsten PC-Aufrüstung mit einem neuen Board stehe ich vor demselben Dilemma, da die Board-Hersteller die ISA-Slots inzwischen ziemlich stiefmütterlich behandeln. Leider gibt es dafür keine Lösung; Adapter sind mir nicht bekannt, zumal diese ja auch irgendwie in die Norm-ATX-Gehäuse eingepasst werden müssten und da vermute ich mal, dass dies schlichtweg nicht geht. Da gibt es nur folgenden Ausweg: Motherboard mit ISA-Slot kaufen.

PCMCIA-Adapter (heißen übrigens auch »PC-Card«) gibt es allerdings für den PC. Bei der Firma Reichelt finden Sie so etwas als »PCMCIA Laufwerk« (www.reichelt.de). Für den PCI-Bus kostet der Spaß dort allerdings rund 320 Mark.

■ VOODOO ALS PCI-VERSION

Ich bin seit knapp einem Jahr stolzer Besitzer eines Aldi-PCs (Pentium III/500 und »TNT2 M64« auf dem Motherboard) und würde gern die Grafik aufrüsten. Durch das Fehlen eines AGP-Ports bleibt mir nur der Einbau einer PCI-Karte. Die neuesten Voodoo-4- und Voodoo-5-Karten werden ja auch in PCI-Versionen angeboten. Ist so was technisch möglich und aus Ihrer Sicht sinnvoll? (Roland Karkoska)

Der AGP-Bus hat gegenüber dem PCI-Bus nur dann einen spürbaren Vorteil, wenn das Spiel viele Texturen verwendet und diese über den AGP-Bus entweder nachlädt oder gleich im Speicher des PCs hält. Wenn stattdessen der langsamere PCI-Bus dafür benutzt wird, sinkt logischerweise die Frame-Rate des Spiels. Nun haben die neuen Voodoo-Karten aller-

dings so einiges an RAM auf dem Board (32 MByte bei Voodoo 4, 64 MByte bei Voodoo 5), so dass darin eigentlich genügend Platz für Texturen ist und die Karte diese wohl nur selten nachladen/auslagern muss. Nun tendieren die Spiele-Hersteller allerdings wiederum dahin, vorhandene Technologien auch auszunutzen. Sprich: Mit der PCI-Version der Voodoo-Boards sehen Sie vermutlich in spätestens einem Jahr auch wieder in die Röhre. Deswegen würde ich nicht die Grafikkarte, sondern lieber den Prozessor aufrüsten.

Übrigens: Obwohl die Voodoo-5-Karten doppelt so viel RAM besitzen, bedeutet dies nicht unbedingt, dass sie auch die doppelte Menge an Texturen verwalten können. Ähnlich wie schon bei Voodoo 2 verwendet 3Dfx bei diesen Karten eine Technologie, bei der sich die zwei oder vier Chips auf den Boards



Die Voodoo-Karten gibt es auch als PCI-Versionen, allerdings würden wir eher zu einer generellen Prozessor-Aufrüstung raten.

der Voodoo-5-Serie die Arbeit teilen; hier allerdings nur für die Texturen. Deshalb werden die Textur-Daten jedem Chip einfach separat zur Verfügung gestellt, damit dieser beim Zugriff darauf von den anderen Chips nicht ausgebremst wird.

NOCHMAL BIOS-ABSTURZ

Zum Thema »BIOS Absturz« in Ausgabe 10/200 haben uns mehrere E-Mails von hilfsbereiten PC-Anwendern erreicht. Stellvertretend für alle anderen (an dieser Stelle dafür ein herzliches Dankeschön) hier zwei der interessantesten Einsendungen.

Bevor Sie den Herrn Sieger aus Ausgabe 10/2000 dazu bringen, ein neues Mainboard zu kaufen, möchte ich Ihnen noch einige Informationen mitteilen: Wenn ein BIOS-Upgrade fehlschlug, ist normalerweise auf der Hauptplatine nichts defekt, sondern der BIOS-Chip besitzt nur eine fehlerhafte Programmierung. Die folgerichtige Lösung für das Problem ist eine Neuprogrammierung des Flash-BIOS in einem externen Programmiergerät. Glücklicherweise sind die meisten BIOS-Chips heutzutage gesockelt, so dass man sie entnehmen kann. Neuprogrammierungen von Flash-BIOS-Chips führt zum Beispiel die Firma Segor Electronics in Berlin durch (www.segor.de). Dazu muss man den BIOS-Chip zusammen mit der neuen BIOS-Binärdatei auf Diskette einsenden, dieser Service kostet fünf Mark. (J.K. Bauer)

Ich hatte ein ähnliches Problem wie Herr Sieger und nach einem Update blieb mein PC stumm. Nach einigen Telefonaten hatte ein Hardware-Händler ein Super-Tipp, der bei mir problemlos funktionierte. Kurze Zusammenfassung: Identisches Board in einem funktionierenden PC ausfindig machen, eigenes BIOS ausbauen, den Fremd-PC hochfahren, Fremd-BIOS ausbauen, eigenes BIOS einbauen, BIOS mit der richtigen Version updaten, eigenes BIOS ausbauen, Fremd-BIOS wieder einstecken und Rechner herunterfahren. Das BIOS mit frischem Update in den eigenen PC einbauen und man sehe und staune: Der Computer setzt sich wieder aus seinem aufgezwungenen Tiefschlaf in Bewegung. (Kai Lueg)

Wenn ich diese Methode richtig verstanden habe, bauen Sie den BIOS-Chip im eingeschalteten Zustand des PCs ein und aus? Davon muss ich dringend abraten. Allein durch das Ein- oder Ausstecken der Flash-EPROMs mit dem BIOS können diese zerstört werden (einer der Gründe, warum man auch niemals serielle oder Druckerport-Kabel im Eingeschaltetem Zustand an- oder abstecken soll). Diese Methode würde ich deshalb nur in der größten Not versuchen, wenn alles andere gar nicht mehr klappt.

133-MHZ-RAM

Ich habe vor, meinen PC mit einem Thunderbird/800 aufrüsten. Dazu möchte ich mir das Mainboard »A7V« von Asus kaufen. Nun stellt sich die Frage, ob ich mir »PC-133«-RAM kaufen muss, oder ob ich meine bisherigen »PC-100«-RAM behalten kann. (Roland Preston)

Kein Problem: Das 100-MHz-RAM können Sie auch in dem »A7V« von Asus verwenden. Das macht die Sache gerade für Aufrüstwillige interessant, da sich auf diese Weise der neu anzuschaffende »Batzen« in überschaubaren Grenzen hält.

AUFBAU-FALLEN

Ich habe ein paar Fragen zu meinem neuen PC:

1. In welcher Reihenfolge würdet Ihr die Geräte anschließen (Primary – Secondary), damit das System am schnellsten läuft?

2. Bremst die UDMA/33-Festplatte meine UDMA/66-Festplatte aus, wenn ich sie als »Secondary Master« anschließe?

3. Soll ich im Geräte-Manager beim CD-ROM und den beiden Festplatten das DMA-Feld aktivieren? (Peter Richter)

Ausnahmsweise die zweite Antwort zuerst, denn dadurch erklärt sich die erste Frage: UDMA/33 bremst UDMA/66 nur dann aus, wenn beide am gleichen Festplatten-Kabel hängen. Dann schaltet die UDMA/66-Festplatte nämlich aus Kompatibilitätsgründen in den UDMA/33-Modus.

Deshalb ist die Antwort für die erste Frage klar: Die System-Festplatte »C« ist immer die Festplatte am »Primary«-Strang und arbeitet dort als »Master«. Da Windows auf dieser am meisten »rumschrubbt«, sollte diese also die schnellste sein und damit im UDMA/66-Modus laufen. Die »Secondary«-Festplatte muss demnach – aus oben angesprochenen Gründen – ebenfalls eine UDMA/66-Platte sein. Damit wird das CD-ROM-Laufwerk (das vermutlich nur UDMA/33 beherrscht) auf den »Secondary«-Strang verbannt, und die Festplatte dort (sofern vorhanden) arbeitet ebenfalls immer im UDMA/33-Modus.

Allerdings muss ich auch sagen, dass sich die Geschwindigkeits-Verluste von UDMA/66 zu UDMA/33 in Grenzen halten. In der täglichen Arbeit oder bei Spielen bemerkt man das nicht einmal. Zudem muss auch ein spezielles (und teures) Kabel für den UDMA/66-Betrieb gekauft werden. **(hf)**

SERIENNUMMER

Ich würde gerne wieder »Half-Life« spielen. Geht aber nicht, weil ich die Registrationsnummer auf dem CD-Cover hinten nicht mehr lesen kann. Ich habe das Spiel schon vor drei Jahre gespielt, musste aber leider meine Festplatte vor kurzem neu formatieren. Was soll ich jetzt machen? (Patrick Bach)

Oh, oh, das ist übel. Rufen Sie am besten die deutsche Hotline bei Sierra an und fragen Sie, ob die Ihnen eine neue Seriennummer überlassen können – vermutlich gegen Einsendung der Original-CD-Hülle.

So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust?
Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

Technik-Hotline für PC Player,
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

LAN PLAYER

Durch die Kooperation unseres Partners PlanetLAN mit www.lanparty.at zeigt die Lan(d)karte ab sofort auch Österreich. Die schweizer Karte gibt's nächstes Mal.

Interview mit Andrè Christen

Andrè Christen hat bisher in der Schweiz die Website »www.rayden.ch« betrieben. Dort hat er die Szene mit einem Terminkalender auf dem Laufenden gehalten und unterhielt mit rayden.ch wie LANParty.at ebenfalls die einzige LAN-related-Site in seinem Land. Anfang November wurde Rayden.ch in PlanetLAN integriert.



André Christen von www.rayden.ch

PC Player: Warum habt Ihr Euch mit PlanetLAN zusammengeschlossen?

Andrè: In der Schweiz gab es längere Zeit keine gute LAN-Party-Seite. Deshalb führte ich auf meiner Homepage www.rayden.ch eine Liste mit den Schweizer LAN-Partys. PlanetLAN hat dann angefragt, ob ich Interesse hätte, PlanetLAN für die Schweiz zu machen. Es hat mich gefreut, dass sich jemand aus der deutschen Szene auch für die Schweiz interessiert. Da wir jetzt mit www.planetlan.ch eine gute und professionelle »Basis« für die Schweizer LAN-Party-Szene bieten können, hat es sich wirklich gelohnt, PlanetLAN die Zusage zu geben.

PCP: Und wie geht es jetzt mit PlanetLAN Schweiz weiter?

Andrè: Wir stehen gerade am Anfang! Auch die LAN-Party-Szene selbst ist noch viel kleiner als in Deutschland - aber die Partys hier sind ausgesprochen gut (sowohl technisch als auch von der Atmosphäre her)!

An der Seite selbst gibt es natürlich auch noch einiges zu tun, aber ich denke, dass wir auf dem richtigen Weg sind.

PCP: Warum betreibt Ihr PlanetLAN Deutschland, Österreich und Schweiz auf einem Portal und nicht in jedem der 3 Länder ein »Extra-PlanetLAN«?

Andrè: Wir möchten, dass die Spieler auch über die Landesgrenzen hinweg schauen: Im Internet ist das schon lange so. Bei den LAN-Partys in der Schweiz sind noch sehr selten Leute aus Deutschland oder aus Österreich anzutreffen. Ich denke, dass da auch der LAN-Radar helfen wird - hier sieht beispielsweise der Spieler aus Stuttgart, dass die LAN-Partys in der Schweiz ja näher liegen, als die in Berlin.

PCP: Das hört sich wirklich gut an. Viel Glück dabei und danke für das Interview.

Andrè: Vielen Dank, wir werden unser Bestes geben.





Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Partys Deutschlands und Österreichs. Die vollständige Karte von unserem Partner PlanetLAN, mit so ziemlich allen LAN-Ereignissen, finden Sie unter www.planetlan.de

LAN-Party-Termine in Deutschland November 2000 bis Februar 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	24.11.2000	LANWARS Episode 4	Hann. Münden	300	www.lanwars.de
2	24.11.2000	Circus Infernus	Appenweier	333	www.circus-infernus.de
3	24.11.2000	Goetterdaemmerung	Remshalden	400	www.goetterdaemmerung.net
4	24.11.2000	Frag ME V	Langenfeld	300	www.unitedlangamers.de
5	1.12.2000	Munich Battle Lan	Dachau	250	www.battlecom.de
6	1.12.2000	Lan for Fun	Ötzingen	250	www.lan-for-fun.de
7	2.12.2000	Fettnet	Bad Hönningen	300	http://fettnet.lanparty.de
8	8.12.2000	The X-treme LAN	Reinhardshagen	300	http://xtremelan.planetlan.de
9	8.12.2000	BattleDome	Köln	400	www.battledome.de
10	8.12.2000	Gigahertz LAN VI	Bruchsal/Karlsruhe	205	www.gigahertz-lan.de
11	8.12.2000	Hopfish Silent Night	München	300	www.hopfish.de
12	15.12.2000	XS-Lanparty 3	Dortmund	500	www.xslan.de
13	16.12.2000	GSG 8/2000	Bochum	180	www.gsg-net.de
14	25.12.2000	GameCon	Heide	400	www.gamecon.de
15	2.01.2001	Zockparade V	Karlsruhe	180	www.netquarter-online.de
16	5.01.2001	TIRED	Bonn-Beuel	400	http://213.68.201.65
17	19.01.2001	battle-net-franken	Würzburg	200	www.ultimate-partys.de/battle-net-franken
18	26.01.2001	MultiMadness 10	Maschen/Seevetal	242	www.multimadness.de
19	26.01.2001	copLANd V. 1.0	Minden	200	www.copland.de
20	10.02.2001	LAN-Attack 2001	Bonlanden/Stuttgart	220	www.lan-attack.de

LAN-Party-Termine in Österreich November 2000 bis Januar 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	14.11.2000	Lan-Party	Salzburg	30	www.kulturgelaende.at/lan-party
2	11.11.2000	GLANMPE @ WIT	Gmünd	30	http://glanmpe.lanparty.at/wit
3	11.11.2000	FRAG – DAY	Innsbruck	40	keine Angabe
4	18.11.2000	LAN IN SPACE	Zeltweg	40	keine Angabe
5	24.11.2000	landay 2000	Eichgraben	500	www.landay.com
6	1.12.2000	Gänserndorfer FragFest	Gänserndorf	300	keine Angabe
7	8.12.2000	LIB - LAN IS B(L)ACK Turnsaal der VS	Altmelon	30	http://lib.lanparty.at
8	8.12.2000	und wieder 48 stunden	Graz	200	http://nur48std.lanparty.at
9	4.01.2001	Domination	Wolfsbach	30	http://domination.lanparty.at
10	4.01.2001	MilLANium	Wien	400	www.millanium.at
11	13.01.2001	Headshot	Schwechat	30	www.headshot.tsx.org

LAN-Partys überregional

PlanetLAN expandiert. Dank Kooperation mit Webseiten aus der Schweiz und Österreich deckt die LAN(d)karte nun einen Großteil des deutschsprachigen LAN-Party-Raums ab.


Die aktuelle Version von PlanetLAN nach dem Relaunch.

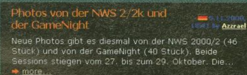
Von nun an deckt unser Partner PlanetLAN (www.planetlan.de) in der Berichterstattung über LAN-Partys nicht nur komplett Deutschland ab, sondern auch Österreich und die Schweiz.

Dazu hat PlanetLAN die Website und das Redaktionsteam des bisherigen Marktführers in Österreich – LANParty.at – in PlanetLAN integriert. Um die Schweiz nicht zu vernachlässigen, wurden Experten aus der Alpenrepublik für die Betreuung vor Ort gewonnen – unter anderem der Chefredakteur von Rayden.ch. Für die LAN-Gemeinde in Deutschland, Österreich und der Schweiz hat PlanetLAN so das größte deutschsprachige Online-Magazin für Netzwerkspieler geschaffen. Mit der Verknüpfung von Deutschland, Österreich und der Schweiz in einem Portal wurde auch der kostenlose Dienstleistungskatalog erweitert.

LAN-Radar

Der LAN-Radar informiert weiterhin Netzwerkspieler über die kommenden LAN-Partys im Umkreis ihres Wohnortes per E-Mail - dies gilt nun auch zusätzlich für Österreich und die Schweiz. Als zentrale Info-Quelle zeigt der Veranstaltungskalender übersichtlich die kommenden Veranstaltungen an.

(Michael Wegner/jr)



GamerEvent 14

RAYDEN

GameForTress startet Ihre 14. LANparty! Gespielt wird so ziemlich alles, was über's Netzwerk läuft. Wer also in der Innerschweiz zuhause ist, sollte... more...

MilLANium: Overclocker aufgepasst!

MrDing

Overclocker, aufgepasst! Die Firma "EV-EDV, Support mit Verantwortung", bekannt als eine DER Shops für Overclocking in Österreich, stellt der... more...

Von nun an sind auch die Schweiz und Österreich im Boot.

INTERVIEW MIT NIELS HANSA


Niels Hansa von www.lanparty.at

Niels Hansa hat Mitte 1999 mit ein paar Bekannten die österreichische Website »www.lanparty.at« gegründet. Als einzige LAN-Site in Österreich entwickelte sich LANParty.at schnell zu einer der wichtigsten Spiele-Seiten Österreichs. Anfang November wurde LANParty.at in PlanetLAN integriert. (Michael Wegner/jr)

PlanetLAN: Niels, warum habt Ihr Euch mit PlanetLAN zusammengeschlossen?
Niels: Wir wussten recht bald, dass LAN-Partys auch in Österreich stark im Kommen sind. Die Veranstaltungszahlen und auch die Größe der Veranstaltungen zeigten das deutlich. Natürlich schauten wir über die Grenzen Österreichs hinaus. Seiten wie LANparty.com oder PlanetLAN.de waren uns sehr wohl bekannt. Wir suchten einen Partner, der unsere Ansichten teilt: Eine Plattform für LAN-Partys zu schaffen, die Veranstalter und Teilnehmer zusammenbringt und zusätzlich den Anspruch unabhängiger Berichterstattung an sich stellt. Da blieb im deutschsprachigen Raum nur PlanetLAN übrig. Außerdem war das Design von LANParty.at wenig erweiterbar. Da wollten wir das Nützliche mit dem Nötigen verbinden.

PlanetLAN: Und wie geht es mit PlanetLAN in Österreich weiter?
Niels: Wir werden natürlich das Thema LAN-Party noch mehr fördern und unterstützen als zu LANparty.at-Zeiten. Durch den Zusammenschluss mit PlanetLAN können wir neue interessante Features anbieten, wie eine Community, das LAN-Radar oder die LAN(d)karte für Österreich. Außerdem werden wir mehr Öffentlichkeitsarbeit leisten, um das Thema LAN-Party weiter zu verbreiten.

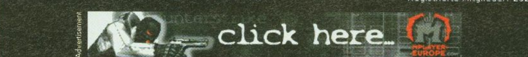
PlanetLAN: Warum betreibt Ihr PlanetLAN Deutschland, Österreich und Schweiz auf einem Portal und nicht in jedem der drei Länder ein »Extra-PlanetLAN«?
Niels: Das haben wir lange diskutiert. Letztlich haben wir uns für die Portalvariante entschieden, weil nur so die jeweiligen Szenen voneinander profitieren und Synergien ausgenützt werden können. Grundsätzlich wollten wir die größte Plattform für Netzwerkspieler im deutschsprachigen Raum schaffen. Ich denke, dies ist uns gelungen. Doch wir werden das Portal noch um einige Features erweitern, die sowohl für Veranstalter als auch besonders für Teilnehmer sehr interessant sind.

PlanetLAN: Na, das klingt ja viel versprechend. Viel Glück dabei und danke für das Interview.
Niels: Ich habe zu danken. Wie gesagt, sonst mache ich immer die Interviews und Recherchen. Gut zu wissen, wie das ist, mal selber gefragt zu werden.



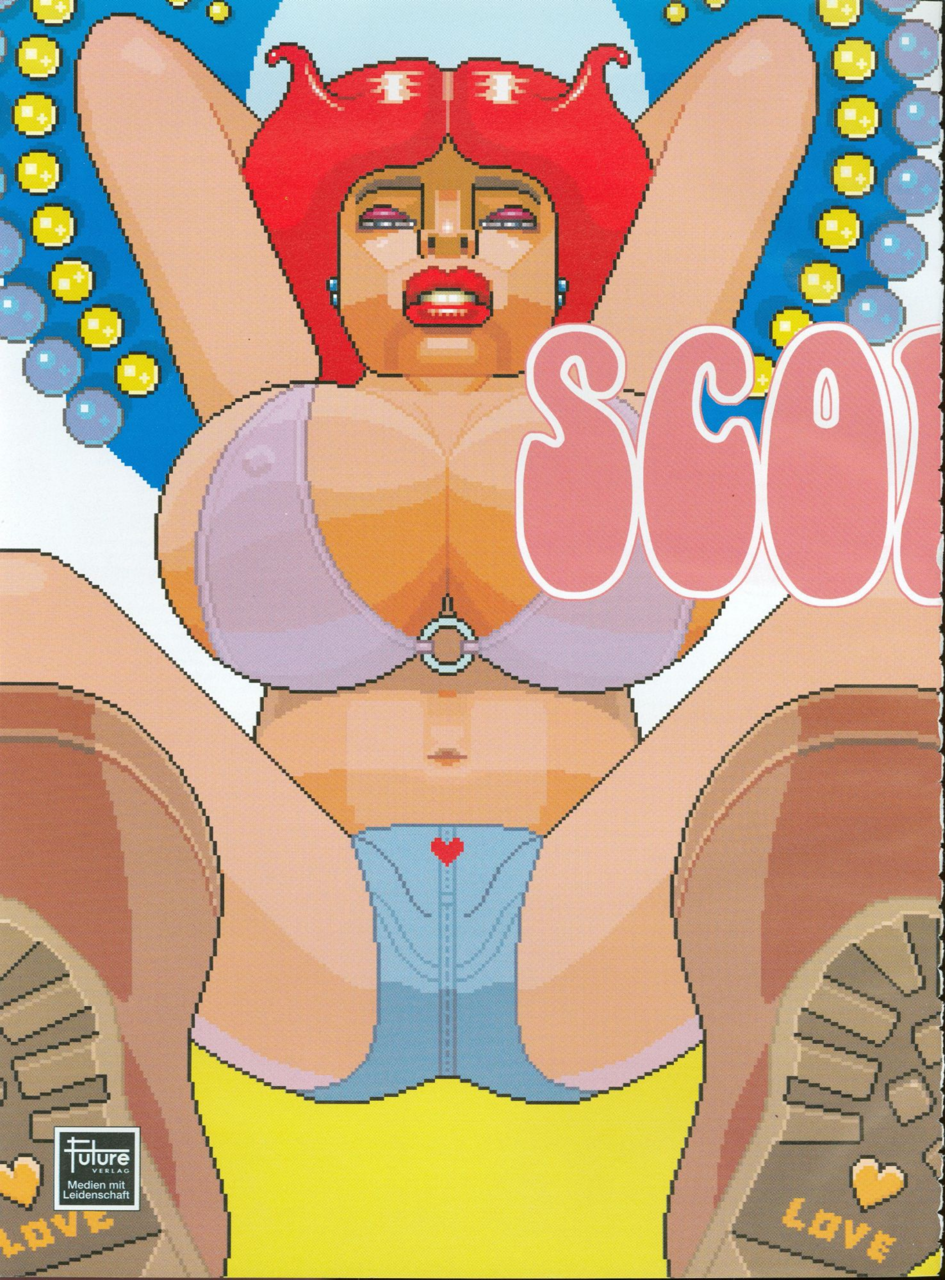
PlanetLAN Forum
Alle heute erstellten Beiträge
Profil | Registrieren | Voreinstellungen | Hilfe | Suchen

Ihr letzter Besuch war am 07. November 2000 um 03:08 Uhr.
Registrierte Mitglieder: 232



Forum	Themen	Beiträge	Letzter Beitrag	Moderatoren
PlanetLAN - Plug in - it`s Party Time				
Allgemeines (Deutschland) Alles rein da	81	2069	06. November 2000 21:04	Overclock, pod.bodom
Allgemeines (Österreich)	15	118	06. November 2000 23:51	MrDing
Allgemeines (Schweiz)	2	6	05. November 2000 22:57	Ambermoon, RAYDEN
Feedback Immer her damit	35	326	07. November 2000 02:39	solariz, pod.bodom
Support Hier werdet Ihr geholfen	82	466	07. November 2000 02:58	solariz
Off-Topic & Fun ... "a"	39	593	07. November 2000 00:22	Avatar, [reschky]

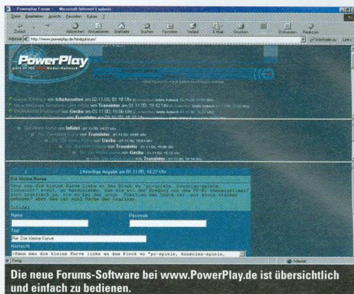
Das PlanetLAN-Forum von www.planetlan.de: Hier diskutiert die LAN-Szene.


SCO
LOVE
LOVE
future VERLAG
Medien mit Leidenschaft

FACHSIMPELN, BIS DER ARZT KOMMT!



Diskussionsbretter gehören zum Internet, wie die Maus zum Computer. Millionen von Usern diskutieren auf unzähligen schwarzen Brettern täglich über Gott und die Welt.



Die neue Forums-Software bei www.PowerPlay.de ist übersichtlich und einfach zu bedienen.

Dem will auch unser Schwestermagazin www.PowerPlay.de im Internet Rechnung tragen. Die Kollegen bastelten deshalb in den letzten Wochen eifrig mit den Programmierern Torsten Rentsch und Michael Schletter an einer neuen Software, die mittlerweile auch online ist. Dabei änderte sich der gesamte Aufbau und zwar deutlich zum Positiven!

Übersichtlich werden alle Diskussionsbeiträge in einem so genannten »Drei-Frame-Aufbau« verwaltet, der zu jeder Zeit Auskunft darüber gibt, wo sich der User befindet, auf welche Nachricht er gerade antwortet und mit wem er diskutiert. So sind im obersten Bereich alle Themen aufgelistet, im mittleren eine Schnellübersicht aller Antworten in einer Baumdarstellung und im unteren Frame dann letztlich die jeweils ausgewählte Nachricht inklusive dem Antwortfenster. Weiteres Highlight der neuen Software: Bei Redaktions-Schluss werkelten unsere Kollegen noch am Einbau eines Profilfensters, bei dem andere Benutzer die freiwilligen Angaben der Diskussionspartner bei Wunsch einsehen können – es macht halt einfach mehr Spaß, wenn man weiß, mit wem man sich eigentlich unterhält.

Gleich vier unterschiedliche Foren stehen den Benutzern dort zur Verfügung: eines rund um PC-Spiele, eines für Konsolen-zocker, ein Smalltalk-Bereich für Diskussionen aller Art und der Flohmarkt, in dem Spieler ihre bereits durchgespielten Games, alte Konsolen oder auch einzelne PC-Teile gebraucht an andere User verkaufen können. Ein Besuch der Foren lohnt sich auf alle Fälle – schauen Sie doch mal vorbei!

(Jan Binsmaier/md)

»Schnell, übersichtlich und einfach im Internet diskutieren!«

STEFFIS MAILBOX



Wurde »C&C: Alarmstufe Rot 2« zu gut bewertet? Wo gibt's den Soundtrack zu »Diablo 2«? Warum kann man manche Heftartikel auch auf der Website von PC Player lesen? Die Antworten finden Sie hier ...

■ ARTIKEL IM INTERNET

Warum bezahle ich eigentlich jedes Jahr aufs Neue meinen Abo-Preis? Nur damit Ihr die Berichte dann auch kostenlos auf Eurer Homepage anbietet? Die Online-Kosten wären sicherlich geringer als die gedruckte Ausgabe. Ich bitte Euch noch einmal zu überdenken, ob Ihr Eure Berichte wirklich umsonst im Internet anbieten solltet. **(Jörg Schmitz)**

Wenn Du Dir mal unsere Homepage genauer ansiehst, dann wirst Du feststellen, dass nur wenige Artikel aus den jeweiligen Ausgaben auf www.pcplayer.de zu finden sind. Das sind natürlich einige der Interessanteren, denn wir wollen ja schließlich



Nur einige Artikel aus der PC Player sind auch online verfügbar.

Surfer auf unsere Netz-Insel locken. Die meist gekürzten, so genannten »Appetizer« sollen diese Surfer neugierig machen auf die neue PC Player.

Aber sei beruhigt: Als Leser der gedruckten Ausgabe bekommst Du ja alle Artikel komplett und ungekürzt, und nicht nur die wenigen, die im Netz stehen. Für Schnupper-Tests mögen die entsprechenden Online-Gebühren niedriger sein, aber findest Du nicht auch, dass es viel mehr Spaß macht, in einem Heft zu blättern?

■ UND NOCH MAL: ALARMSTUFE ROT 2 VS. SUDDEN STRIKE

Ich weiß ja nicht, ob ich richtig liege, aber ich habe so das Gefühl, dass Ihr manchmal von gewissen Firmen leicht »beeinflusst« werdet. Warum bekommt »C&C: Alarmstufe Rot 2« eine bessere Bewertung als »Sudden Strike«? Natürlich bräuchte Sudden Strike gewisse Änderungen, um zum Beispiel flüssiger zu werden, aber Innovation soll auf diesem Markt belohnt werden. Ich will ein unabhängiges, kritisches Heft! **(Beni Wegmann)**

Von den Herstellern werden unsere Jungs auf keinen Fall beeinflusst – wenn, dann müssten sie schon so viel Geld bekommen, dass sie sich davon eine Karibik-Insel samt Wachdienst kaufen könnten, um empörten Fans zu entkommen. Nein, mal im Ernst, Wertungen werden immer auf langen, langen Redaktionskonferenzen beschlossen, um persönliche Vorlieben auszuschließen. Innovative Programme sind immer sehr schön, nur müssen sie dazu entsprechenden Spaß machen. Das ist bei Sudden Strike ja auch der Fall, nur macht Alarmstufe Rot 2 eben noch einen Tick mehr Spaß.

Du kannst Dich darauf verlassen: Wir waren schon immer unabhängig wie kritisch und haben nicht die Absicht, dies zu ändern!

■ ZUR ABWECHSLUNG: C&C: ALARMSTUFE ROT 2 VS. CRIMSON SKIES

Ich kann nicht nachvollziehen, nach welchen Kriterien Ihr bei der Wertung für ein Spiel des Monats entscheidet. Beispiel November: Spiel des Monats wurde »Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2«, obwohl eigentlich viel mehr Aspekte für »Crimson Skies« gesprochen hätten. Zum Vergleich:

Punktwertungen:

C&C: Alarmstufe Rot 2: 85

Crimson Skies: 86

und dann

Redakteur-Wertungen »Top oder Flop«:

Crimson Skies: Alle Redakteure sagen Top.

C&C: Alarmstufe Rot 2: Nur drei Redakteure sagen Top, fünf entscheiden sich für Mittelmaß und einer sogar für Flop!

Sicher, C&C: Alarmstufe Rot 2 scheint ja auch kein übles Spiel zu sein, aber kann es vielleicht trotzdem sein, dass Ihr hier dem Hype anheim gefallen seid? Dafür spräche auch, dass C&C: Alarmstufe Rot 2 zufällig gerade genau den Gold-Player-Status erreicht hat und Ihr dem Testbericht mit acht Seiten gleich doppelt so viel Platz eingeräumt habt wie Crimson Skies.

Ich will nicht hoffen, dass Grund dazu besteht, künftig an Eurer Neutralität zu zweifeln ... **(Armin Lichte)**

Zum Thema Neutralität: Siehe meine Antwort an Beni. Das Spiel des Monats muss nicht unbedingt auch das mit der besten Note sein. Zum Beispiel würde das Schachprogramm »Fritz 6« mit 90 Punkten in der Ausgabe 1/2000 niemals Spiel des Monats werden – so viele Leute interessieren sich nicht für Schach-Simulationen. Stattdessen küren wir eigentlich immer den Titel mit diesem Prädikat, der den größten Eindruck in dieser Ausgabe machte – und das war Alarmstufe Rot 2 und nicht Crimson Skies. Top oder Flop gibt ja auch nur die persönlichen Meinungen der Tester wieder, nicht die Wertung, die in der Redaktionskonferenz beschlossen wurde.

Ich persönlich habe allerdings den Eindruck, dass auf Westwood momentan eine Hexenjagd veranstaltet wird – und wir werden diesem Anti-Hype ganz sicher nicht nachgeben, sondern den Spielen diejenigen Noten geben, die sie verdienen.

■ LAG PER ISDN?

Immer häufiger wird man als Modem-Benutzer angepöbelt, ausgelacht und wenn's geht, sogar von Servern gekickt. →

Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de
per Post:
Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.


Unberechtigterweise Spiel des Monats? C&C: Alarmstufe Rot 2.

→Einige privilegierte Leute scheinen den Bezug zur Realität gänzlich verloren zu haben und sind der Meinung, dass das Netz nur ihnen gehört, weil sie ja ADSL haben (oder noch bessere Anbindungen). Schön für die – aber nicht jeder kann sich das leisten oder überhaupt anschaffen, weil es nicht überall verfügbar ist.

So musste ich heute wieder lesen, dass Modem-User und sogar ISDN-Kunden das Netz nur unnötig blockieren, Lags verursachen und deshalb gar nicht erst auf einen Server dürfen sollten.

Bin ich mit meinem 56K-Modem jetzt die Seuche, die es auszurotten gilt? Soll man sich als Modem-Benutzer am besten gleich erhängen, weil man einen Lag verursachen könnte und damit anderen Leuten ihren sonst so tollen Spielfluss behindert? **(Michael Rohde)**

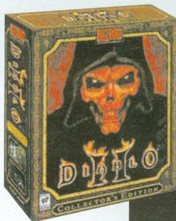
Tja, das Spielen über das Internet bringt schon so einige Probleme mit sich. Tatsächlich ist es so, dass bei einigen Programmen Mitspieler mit »langsamen« Verbindungen für Lags sorgen können – nur ist das natürlich noch lange kein Grund für die anderen, die »Netiquette« zu verletzen.

Als Modem-Benutzer muss man sich also darauf einstellen, nicht auf jedem Server mitspielen zu können. 3D-Shooter und »Diablo 2« machen bei zu großem Lag ohnehin keinen Spaß. Eine schnelle Verbindung ist daher wohl Pflicht für all diejenigen, die häufiger über das Netz spielen möchten. Trotzdem wollen wir alle aber nicht vergessen, wie man sich seinen virtuellen Mitmenschen gegenüber zu verhalten hat. Ich bin gut erzogen worden und der Ansicht, dass Spieler gerade im Netz Ihre gute Kinderstube nicht vergessen sollten!

■ DIABLO-2-SOUNDTRACK

Ich bin ein fanatischer »Diablo 2«-Fan, der alles sammelt, was es so an Fan-Artikeln gibt. Ich stieß auf Eurer »So werten wir«-Seite auf eine Aussage von Stefan Seidel. Da hat der doch tatsächlich eine, ich konnte es kaum glauben, Diablo-2-Soundtrack-CD in seinem CD-Player! Wo kann ich diese CD erhalten? Ich muss sie haben, um alles in der Welt! **(Bert Tölpelt)**

Leider sind hier zu Lande an Diablo-2-Sammlerstücken nur noch T-Shirts, Uhren und Figuren erhältlich. Stefans Soundtrack befand sich in seiner Collector's Edition, die er nach einer halben Ewigkeit endlich aus den USA erhalten hat. Darin lagen auch noch ein Brettspiel und eine DVD mit den Zwischensequenzen. Leider, leider, ist dieses Fanpack schon lange nicht mehr erhältlich und erzielt bei Internet-Versteigerungen seit einiger Zeit bereits Phantasie-Preise von mehreren Hundert Mark. Du solltest also vielleicht mal da nachsehen; Stefan bekommt, wenn man ihn darauf anspricht, ob er seine Collector's Edition hergeben würde, immer so ein rotes Glühen in den Augen ...



Mit Soundtrack-CD, aber leider schon lange vergriffen: Die Collector's Edition von Diablo 2.

■ CHEATER-ALARM!

Im Rollenspiel-Sonderheft, welches übrigens erstklassig ist, findet sich eine Doppelseite, wo man seine eigene CD bestellen kann. Nun ja, eigentlich eine Super-Idee. Jetzt aber zu dem Punkt, über welchen ich mich (und bestimmt auch viele andere Abonnenten auch) ärgere. Unter anderem bietet Ihr nämlich an, Cheat-Tools zu Spielen wie »Diablo 2« auf die CD zu packen.

Darum meine Bitte: Packt keine Cheat-Tools für Online-Spiele auf Eure CDs!
(Fabian Sawatzky)

Unser fanatischster Diablo-Killer Stefan weigert sich standhaft, Diablo-2-Cheats im Player's Guide abzudrucken. Aber manchmal müssen wir uns auch fragen, was der Leser haben will. Denn wir machen das Heft und die CD ja nicht für uns, sondern für Euch. Und wenn genügend Leute Cheat-Tools haben wollen – dann sollen sie die auch bekommen. Es ist ja ähnlich wie mit den Tipps und Tricks. Einige Leute wollen nicht, dass wir Komplettlösungen abdrucken, weil man sich ja so den Spaß am Spiel verdirbt. Das Gleiche gilt für Cheats zu Online-Spielen. Da aber eine Nachfrage vorhanden ist, müssen wir die auch befriedigen – und wen die Cheats und Lösungen nerven, der kann sie ja schlicht und einfach ignorieren.

■ MAN SPRICHT DEUTSCH

Wie wäre es, wenn Ihr zusätzlich zur Standardwertung (Grafik, Sound, und so fort) bei deutschen Versionen die Übersetzung extra bewertet ? Diese trägt nicht gerade unerheblich zum Spielspaß bei. So solltet Ihr zum Beispiel bei Spielen, die zu US-Serien oder -Filmen entstanden sind prüfen, ob Fachbegriffe beibehalten wurden. **(Lutz Schröder)**

ZWEIT-TEST
DEUTSCHE VERSION

Für gewöhnlich ist es so, dass wir die Beta eines Spiels zum Test bekommen, und die ist oft noch nicht hundertprozentig oder gar nicht lokalisiert, so dass wir darüber keine Aussage machen können. Bei allen wichtigen Spielen machen wir aber, wenn die deutsche Version erhältlich ist, einen Nachtest, in dem die Lokalisation selbstverständlich die entscheidende Rolle spielt. So etwa bei der völlig vermasselten Synchronisation von Microsofts »Starlancer«.

Und Du kannst Dir sicher sein, dass alle Spiele zu Serien und Filmen von den bei uns durch hohen Fernseh- und Filmkonsum entsprechend ausgebildeten Fachkräften untersucht werden!



Jetzt doch nicht mehr während der Missionen speicherbar: Microsofts Action-Flieger Crimson Skies.

■ CRIMSON SKIES NICHT SPEICHERBAR?

Im Heft 11/2000 schreibt Ihr auf Seite 114 unter dem Punkt Fakten, dass man bei »Crimson Skies« während eines Auftrags speichern kann. Bitte, wie macht man das? Ich habe weder in der Anleitung noch unter den Tastaturbefehlen einen entsprechenden Hinweis gefunden. **(Armin Göbel)**

Tja, da war in der Beta noch ein Feature eingebaut, das in der Verkaufsversion wieder entfernt wurde (siehe auch Nachtest von Crimson Skies in Ausgabe 12/2000). Martin hat mir jedenfalls 100 Mal versichert, dass man in der Beta auch während einer Mission speichern konnte.

Das ist im Prinzip so wie bei »X-Wing: Alliance«: Da ließ sich in unserer Test-Version der »Rasende Falke« im Mehrspieler-Modus mit zwei Leuten bemannen, was wir auch stolz in unserem Test erwähnt hatten. Diese Spielmöglichkeit fiel für die fertige Version dann der Schere zum Opfer. So etwas passiert leider manchmal, und sobald wir davon wissen, informieren wir unsere Leser natürlich.

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

mailbox@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

VORSCHAU

PC PLAYER 1/2001 ERSCHEINT AM 15. DEZEMBER*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

MIT HÄNGENDER ZUNGE

BIS ZUR LETZTEN SEKUNDE

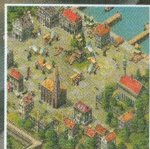
Ja, Sie haben richtig gelesen: Bis zur letzten Sekunde werden wir an unseren Tastaturen hängen, um Ihnen den letzten Brecher der vorweihnachtlichen Spieleflut möglichst komplett ins Haus zu liefern. Knapp vor dem Rutenfeste, versteht sich, so dass Sie ganz auf die Schnelle noch mal Ihren Dealer löchern können.

Hier eine kleine Auswahl der Titel, von denen wir erwarten, dass sie noch rechtzeitig auf unseren Schreibtischen aufschlagen: **Der Patrizier 2, Techno Mage, American McGee's Alice, Kingdom under Fire, Startopia** oder **Deep Space Nine: The Fallen**. Ja, mit etwas Glück könnte sogar noch **Mech Warrior 4** fällig werden! Also dann: Fröhliche Weihnachtshasen allerseits!





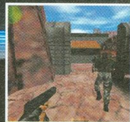




EXKLUSIV-BESUCH

DIE HÄMMER VON HAVAS

Ja, da wundern Sie sich vielleicht, weil Ihnen der Name »Havas« nicht so geläufig ist. Aber wenn wir Hersteller wie Sierra, Blizzard, Impressions, Troika (»Arcanum«) oder Relic (»Homeworld«) in die Debatte werfen, fällt es Ihnen sicherlich wie Schuppen von den Augen: Diese Mega-Vorschau auf die heißesten Spiele des Jahres 2001 müssen Sie einfach lesen!







DIE ULTIMATIVE VOLLVERSION

ULTIMA ONLINE

Ja, Sie können Ihren Augen trauen: Auf unseren Cover-CDs finden Sie den Senior-König der Internet-Spiele: »Ultima Online«! Origin sorgt dafür, dass Sie ein Weilchen mit unseren speziellen Code-Nummern gebührenfrei spielen können! Nur Ihren Provider müssen Sie selbst bezahlen ...



RIESEN-RÜCKBLICK AUF DAS JAHR 2000

Ja, was gab es da nicht alles für geniale Spiele! Von »The Sims« über »Deus Ex« bis zu »Baldur's Gate 2« reicht die Palette. Träume, Tränen und Tragödien der vergangenen zwölf Monate – und das alles in einer Ausgabe!



Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

STEUERGRAB BPJS

Einen gut recherchierten Artikel gibt es zur Zeit auf Heise-Online (www.heise.de). Der Autor Erik Möller setzt sich dort mit der Jahrestagung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften vom 25. und 26. Oktober auseinander. Dabei kommen interessante Praktiken zu Tage: Ein wissenschaftlicher Nachweis, dass Computerspiele negative Wirkung haben, kann von der BPjS nicht erbracht werden, sie verlangt stattdessen von den indizierungsgefährdeten Opfern den Nachweis der Nichtschädigung. Mit dieser Umkehrung des juristischen Schuldprinzips beweist die BPjS wieder einmal, dass Sie von echtem Schildbürgergeist beseelt ist. Wie lobenswert, wie unkonventionell! Erhellend auch der Nachweis, was eine Indizierung bringt, außer jedes Jahr die zuständigen Angestellten der BPjS auf Steuerkosten durchzufüttern: Praktisch nichts! Selten gab es eine bessere Rechtfertigung staatlicher Tätigkeit. Weitere humorvolle Einlagen lesen Sie am besten direkt auf heise.de, solange der Artikel noch nicht indiziert ist.

Wissenschaft ist überflüssig

Die BPjS-Vorsitzende sieht das Spiel vor allem als Beleg für die Nichtnotwendigkeit einer wissenschaftlichen Beweisführung, da sich die Jugendgefährdung ja jedem sofort erschließe. Man sei also in diesem Bereich "nicht auf die Wirkungsforschung angewiesen".

In der Kaffeepause unterhalte ich mich mit dem Mitarbeiter eines Jugendamts und einem in der Jugendprävention tätigen Polizisten. Obwohl beide durchaus der Überzeugung sind, dass Indizierungen notwendig sind, bestätigen mir beide, dass exotische Spiele wie das Nazi-Moorhuhn dadurch erst interessant werden. Frau Monssen-Engberding erklärt mir später, was eine Indizierung von Websites in der Praxis bedeutet: fast nichts. Zwar verwenden einige Schulen, Bibliotheken und Internet-Cafés Filter, die indizierte Sites sperren, aber Privat-PCs sind davon nicht betroffen. Die Chefzensorin versichert mir, dass dies auch in Zukunft so bleiben soll.

Und mit wie wenig Aufwand das alles erreicht wird.

MARTIN SCHNELLE CONTRA VERONA FELDBUSCH

Verona Feldbusch und Tina Ruhland nackt? Wen interessieren schon die belanglosen Attribute hüllenloser Möchtegern-Diven, wenn ein Artikel tiefer die Analyse eines PC-Player-Redakteurs (es war Martin) angeboten wird? Achten Sie auf die Anzahl der Hits: Verona 40, PC Player 1260. So gesehen am 2. November 2000 auf www.shortnews.de. Dass der Verona-Artikel zum Zeitpunkt der Aufnahme schon 20 Minuten im Netz war und Martin erst 15 Stunden, ist ein weiterer Beleg für unsere These.

Wie groß wäre das öffentliche Interesse erst bei einer Überschrift wie: »Martin Schnelle nackt!«?

tikis MS-SpielDOSe

»Erstaunlich, wie ein einziges Computerprogramm die Haarmode derart verändern kann!«

FINALE-QUIZ

Wir bieten in unserem Finale-Quiz zwar keine Millionengewinne, aber dafür aktuelle Fragen zu Computerspielen. Hier können Sie sich selbst testen. Wissen Sie, was in der Branche so abgeht?

Welche Prüfung muss Guybrush Threepwood im neuen LucasArts-Adventure »Escape from Monkey Island« bestehen?

a) Elaine hat sich dazu entschlossen, zusammen mit LeChuck einen Sado-Maso-Club zu gründen. Guybrush gefällt sein neues Dasein als Lustsklave jedoch weniger. Entkommen Sie mit ihm von der teuflischen Insel, die nebenbei noch in »Pervers Island« umbenannt wurde.

b) Ein Bataillon deutscher Fallschirmjäger hat sich seit dem Zweiten Weltkrieg auf der Nachbarinsel versteckt. Die Jungs glauben, der Krieg wäre noch in vollem Gange und wollen deshalb noch wenigstens Monkey Island übernehmen, bevor sie sterben. Fliehen Sie mit Guybrush von der zackigen Insel, die nebenbei in »Wehrmacht-Rentner Island« umbenannt wurde.

c) Die bayrische Staatsregierung verlegt das alljährliche Oktoberfest nach Monkey Island, weil dort viel leichter sauber gemacht werden kann. Millionen von Touristen überfluten das zuvor idyllische Paradies. Flüchten Sie mit Guybrush von der verlotterten Insel, die nebenbei in »Starkbier Island« umbenannt wurde.

EIN AUSFLUG IN DAS GEHEIME PRESSESPRECHER-DEUTSCH

Wir haben in unserem Beruf viel mit Pressesprechern zu tun – die vertreten die großen Softwarefirmen, beliefern uns mit Testversionen und stehen uns auch sonst gerne Rede und Antwort. Die Sache hat allerdings einen Haken: nur theoretisch. In der Praxis sind viele nie zu erreichen. (Übrigens, lieber Pressesprecher: Wir meinen natürlich die anderen. **Du** bist nicht gemeint.) Inzwischen verfügen die Sekretärinnen oder Stellvertreter über einen großen Fundus an Standardausreden, die natürlich eine geheime Bedeutung haben. So können wir Redakteure unter anderem besser einschätzen, wann ein neuer Anruf wieder sinnvoll ist. Im Folgenden die fünf beliebtesten Sprüche. **(uh)**

Wenn es heißt ...	... so bedeutet das in Wirklichkeit ...
Er ist in einer Besprechung.	Er ist gerade in der Raucherpause. Versuche es in 15 Minuten noch mal.
Die Besprechung dauert noch an.	Er hat keine Lust, mit Dir zu reden. Vor einer Stunde Wartezeit lohnt kein neuer Anruf.
Er nimmt gerade einen »Außer-Haus«-Termin wahr.	Er macht gerade blau. Ich würde es morgen noch einmal versuchen.
Er ist irgendwo im Haus. Ich weiß aber nicht genau, wo.	Er steht direkt neben dem Apparat und macht abwehrende Handbewegungen.
Er ist gerade nicht am Platz. Ich richte ihm aber gern aus, dass Du angerufen hast.	Die beiden Mitarbeiter haben Ärger miteinander und werden nicht im Traum daran denken, sich gegenseitig zu informieren.